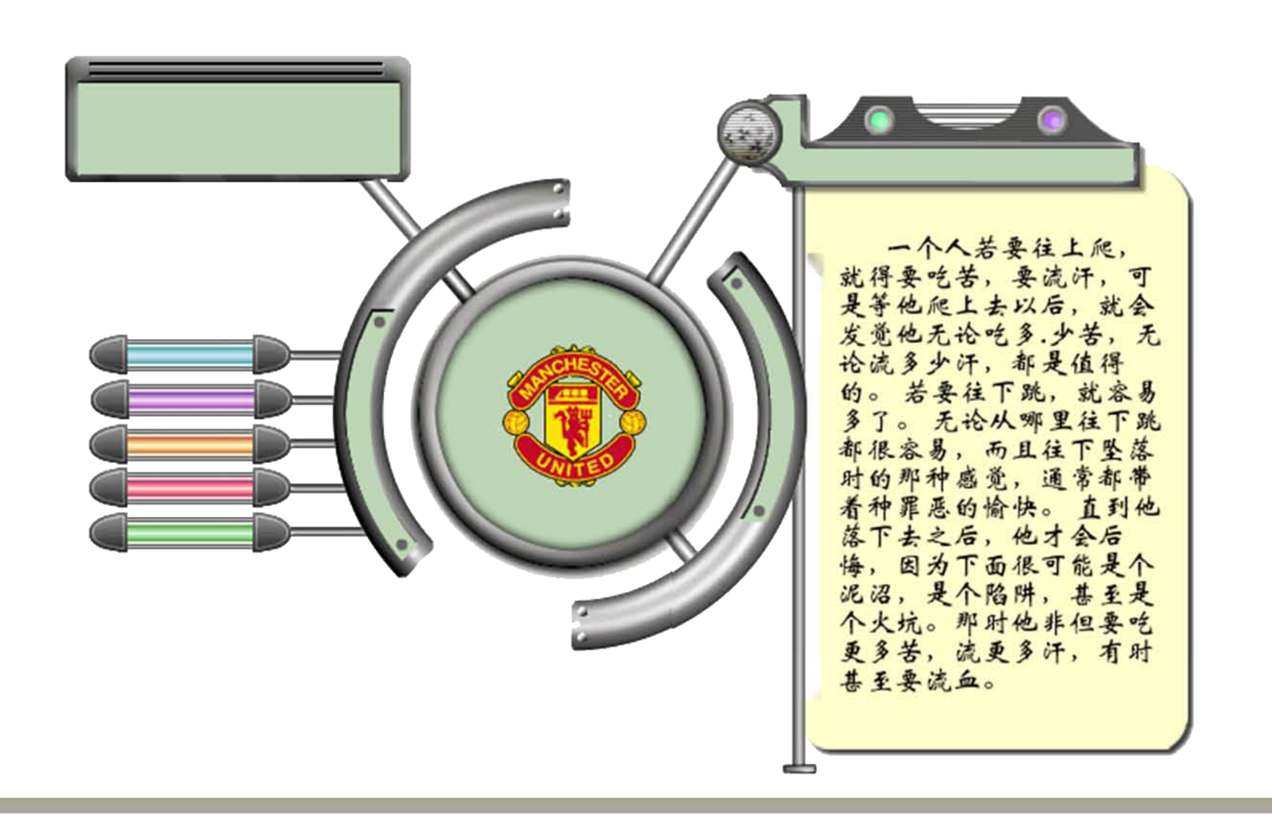
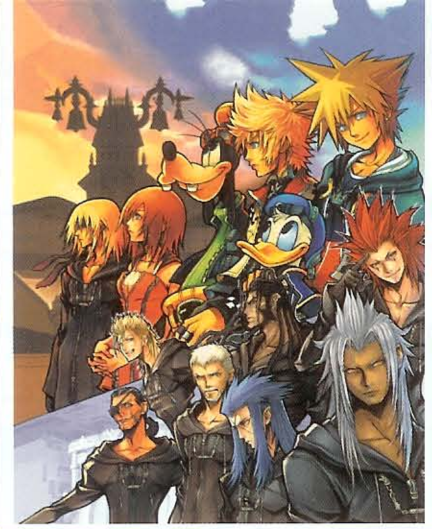

一个人若要往上爬，就得要吃苦，要流汗，可是等他爬上去以后，就会发觉他无论吃多少苦，无论流多少汗，都是值得的。若要往下跳，就容易多了。无论从哪里往下跳都很容易，而且往下坠落时的那种感觉，通常都带着种罪恶的愉快。直到他落下去之后，他才会后悔，因为下面很可能是个泥沼，是个陷阱，甚至是个火坑。那时他非但要吃更多苦，流更多汗，有时甚至要流血。


GAME SOFTWARE
电子游戏软件
VOL.192
2006年21期
定价9.80元
随刊附送
电击收藏
幻想传说经典海报
博大の攻略阵
口袋妖怪 钻石珍珠
龙珠Z爆发 -NEO 混沌战争
.hack//G.U.Vol.2 念君之声
zyc制作
新作独到特报
最终幻想XII幽灵之翼
王国之心II最终混合
白骑士物语/美妙世界
炽焰帝国·毁灭之环
总力特辑
跳票史
游戏界跳票
事件大公开
「零」忏魂之书
零全系列
品评回顾
ISSN 1006-5032
TVGAME 综合情报志



电玩综合情报志

Vol.192
2006 / 21

半月刊　每月一日/十五日出版
创刊时间1994年　定价9.8元

封面主题「王国之心2 最终混合」

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

CONTENTS

本刊声明：

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■美术总监：邓凌华 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京西工商广字0055号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼

Vol.192

Focus on Game News

双周注目图片



成人级游戏终于出现在了DS上。《魔女裁判》就是一款可以让玩家随意触摸魔女身体的游戏。

微软召开X06 光环新作亮相



↑X06的举办场地可谓华丽之极，令人赏心悦目。

本刊讯　微软于9月27、28两天，在西班牙的巴塞罗纳举办了年度的游戏发表会“X06”。本次发表会邀请了全球的知名媒体参与，会中发表了微软Xbox360与PC平台众多新作游戏的相关信息以及未来的发展计划。发表会由微软娱乐事业部副总裁彼得·摩尔（Peter Moore）主持，会中还邀请到执导过《指环王》与《金刚》的国际知名导演彼得·杰克逊（Peter Jackson）与会，发表了最新的合作计划。

知名导演参与光环开发

会中发表，微软游戏工作室将与彼得·杰克逊合作设立新的游戏工作室“Wingnut Interactive”，专门从事交互式



↑光环新作的改变是否能让人们接受呢？

娱乐作品的开发，并将制作两款Xbox360与Xbox Live专属的全新互动娱乐系列作品。首款就是与Bungie Studios合作的，以《光环（Halo）》世界观为题材所制作的全新系列作品。另一款则是以彼得·杰克逊与合作伙伴富兰·沃尔士（Fran Walsh）共同编写的故事为基础所制作的原创新作游戏。

除了《光环3》以及与彼得·杰克森合作的《光环》新作之外，微软游戏工作室还将与研发《世纪帝国》系列的Ensemble Studios合作推出以《光环》为题材的Xbox360实时战略游戏《光环战争（Halo Wars）》，游戏的故事是设定在《光环》初代之前、UNSC首度与星盟展开致命性遭遇战的时期。游戏的类型由原来的主视角设计变为即时战略，虽然方式改变，但就凭着《光环》的号召力，这款新作便成为了在场所有观众瞩目的焦点。

众多厂商的360新作

本次发表会上，除了微软自家的软件之外，众多欧美厂商也都带来了自己的重量级作品。Rocksatr与Take-Two发表将于Xbox360的《GTA4》中提供2个Xbox360专属的Xbox Live网络下载章节供玩家游玩，每个章节都有数小时长度的内容，预定于游戏推出后1个月上线。

Ubisoft发表，《分裂细胞4 双重间谍》之后的下一款新作将由Xbox360平台独占，并在现场展示了即将于2007年第1季推出的动作冒险游戏《刺客信条》的最新游戏画面。

2KGames发表《BioShock》将由Xbox360与PC平台独占，预定2007年春季推出。

微软于会中并发表了多款由自家发行的Xbox360平台独占新作，包括由Bizarre Creations制作的赛车竞速游戏代表作《世界街头赛车》系列Xbox360新作《世界街头赛车4》，以及由旗下的老牌游戏厂商Rare制作、以N64经典老牌游戏《Banjo Kazooie》为题材所制作的Xbox360新作。

会中也展示了以美国最大漫画娱乐出版集团Marvel Enterprises旗下众多美国超级英雄题材所制作、Cryptic Studios开发的线上游戏《MarvelUniverseOnline》，将由Xbox360与PC平台独占。

另外，由Epic Games制作、被视为Xbox360代表作的第一人称射击游戏《战争兵器》，也发表将于11月17日在欧洲地区推出，并由主要游戏设计师Cliff Bleszinski于现场示范最新游戏进展。

最后，会上宣布Xbox Live游乐场将新增2款经典游戏，其中之一为id Software奠定第一人称射击游戏典型的《毁灭战士(Doom)》，另一款为Codemasters于1994年在Amega上推出的《Sensible World of Soccer》。

硬件等其他展出内容

这次发表会的主要内容为即将发售的360游戏，不过关于Xbox360扩充周边“Xbox360 HDDVD播放机”也是人们关心的话题。本次会中发布，该周边将于11月中在北美与欧洲（德法英）地区推出，预估零售价为北美地区199.99美元/欧洲地区199.99欧元/英国地区129.99英镑，并将同捆附赠彼得·杰克森《金刚》HD DVD影片1片以及Xbox360万用媒体遥控器1组。

除了以上游戏的新信息发表之外，会中也展示了众多即将于Xbox360上推出的新作游戏的最新画面，包括日前在东京电玩展中展出的《蓝龙》、《失落的奥德赛》、《失落的星球》，以及仿真竞速赛



↑HD光驱是提升360品质的最有力武器。

车游戏《极限竞速2》、《KaneandLynch》、《Crossfire》等等。

全球销量1亿台的目标

在Xbox360发售之初，微软娱乐事业部总裁彼得·摩尔曾经表示，微软计划让所有家庭都拥有一台Xbox360。而在X06之后，彼得·摩尔再次发表了类似的豪言壮语，并且目标极为远大。他宣称Xbox360的最终目标是全球销量1亿台。

彼得·摩尔表示，想要获得这样的成功，扩展用户群是十分有必要的，微软在Xbox时期曾经忽略的玩家群体将会在Xbox360时期获得同样的重视。一些原本教为缺乏的游戏类型也会大量增加，让一些原本对游戏没有热情的玩家也加入到Xbox360的行列。

目前来说Xbox360的娱乐化脚步已经逐渐加快了，除了要推出一些优秀的游戏吸引传统玩家以外，还将推出大量的娱乐型游戏以及对应儿童的轻松型游戏。微软目前的专用摄像头就是这一计划的开始，通过这一摄像头，玩家就可以进行类似于《Eye-Toy》的Xbox360游戏，令其玩家的群体得到扩大。最后彼特摩尔表示，想要达到1亿的销量并不是一件容易的事情，好在我们已经找到了达到这一目标的方法，所以我可以保证，我们一定会成功。

本次的新主机大战形势非常复杂，任何一方都有可能成为新的霸主。从微软最近的频繁动作还有言论可以看出，他们这次是要下决心在游戏领域开创出自己的一大片疆土。

特报 日本专讯 官方爆料Wii相关信息

本刊讯　任天堂于日前在官方网站公布了Wii主机各种周边产品的相关信息，其中包括AC转换器，各式影音输出端子，SD记忆卡与有线网络转接器等。并发表将从11月3日起，在日本名古屋、大阪与东京举办Wii与NDS的新作游戏体验会，供当地玩家参与。

各类Wii的周边产品

由于Wii并未沿用自SFC以来的模拟多功能影音输出端子，也不采用NGC的数字影音输出端子，因此无法沿用旧有的影音输出线，而必须全面采用新规格线材，因此本次Wii主机包装中将同捆附属AV端子影音输出线1条，S、D与色差端子等线材则采用选购方式，价格皆为2500日元（含税）。

另外，Wii除了沿用NGC记忆卡插槽来提供NGC向下兼容功能的存盘需求，以及以内建的512MB闪存来提供Wii游戏与网络的各种储存需求之外，并配备标准SD记忆卡插槽来提供额外的储存空间，任天堂也推出官方版的512MB SD记忆卡供玩家选购，功能则是与市售的SD记忆卡相同。

Wii内建IEEE 802.11b/g Wi-Fi无线网络功能，除了可直接与NDS联机互动之外，并可通过原有的Wi-Fi无线上网环境来登录网络。而对于只具备宽频有线网络的玩家，任天堂则推出可选购的USB接口有线局域网络转接器，让玩家可以通过转接方式连上有线局域网络。

Wii新作试玩体验活动

任天堂并预定自11月3日起，依序在日本名古屋、大阪、东京3地举办“Nintendo World 2006 Wii体验会”活动，将盛大展出Wii与NDS的新作游戏试玩机台，免费提供所有到场参观的玩家试玩。目前任天堂尚未公布活动中将展出的游戏，估计将包括16款与主机同步推出的首发游戏。

任天堂Wii官方网站也更新了Wii的游戏发售表，16款同步推出的首发游戏没有变化，年底前发行的游戏则由原本的11款变更为8款。先前曾发表将同步推出Wii与NGC两平台版本的超大作《赛尔达传说 黎明公主》，其中NGC版将不在一般零售店发售，而是采用任天堂官网限定贩售的方式提供。

PS3主机周身大检阅
——主机发售前带您通透了解次世代奥秘

现在距离PS3主机发售只有不到一个月的时间了，相信玩家们期待快一点近距离欣赏这台次世代主机的心情也是越来越迫切。最近，某日本知名游戏网站上刊登出了PS3的各部分详细图片和讲解。我们终于可以借此机会提前了解这款主机的外观设计和基本的功能设置。大家都知道，PS3主机目前公布有两种规格，即60GB版和20GB版。60GB版为开放价格，20GB版的价格则由久多良木健在TGS 2006上宣布向下调整为49980日元（约合人民币为3500元），同时增加了HDMI高清晰画面输出接口。这两个版本在外观上有细微的差别，所提供的功能也略有出入。相比之下，60GB版的主机供货量较多，特别是欧美市场，全都是这个版本，而20GB版目前则只公布在日本地区推出。再就两者的功能比较而言，虽然20GB版加入了HDMI高清晰输出端口，然而在硬盘容量和内置读卡器等方面依然不及60GB版那样完善。所以，“真正”的PS3应该说是配备了60GB硬盘的版本。以下我们就以该版本为主，为大家介绍这台主机的细部特征。

口文责/小沛

纯黑色20GB版主机散发出成熟的魅力

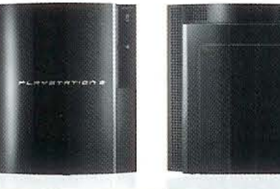
20GB版的PS3就是之前最初公开的纯黑色版本样式。相较于最初公开的银白色主机，这款纯黑配色的机型明显要成熟许多，也符合了最近索尼一贯的黑色风格。另外，这款黑色主机刚一公布时，其外观细节的设计改变也引起了人们的注意，例如USB接口减少等。不过后来索尼进一步修改了主机的设计将原来删减的部分功能又增加了回去，最重要的就是HDMI高清晰输出端口了。


←20GB版主机的外观比较漂亮，纯色的设计显得它非常高雅，比原来的银色主机好看多了。

银缎带版PS3凸显超强次世代娱乐功能

60GB版的PS3在整体外观上与20GB的区别就是在主机的一侧涂成了银色。说句实话，就美观程度来说，加入了银色的60GB版没有纯黑色那么好看，银色条的功用不过也就是为了便于大家区分。另外，加入了大容量硬盘以及多功能读卡器后，该版本的体积并没有增大。可见就现在而言，PS3的外形就有一定的压缩空间。如果有玩家对这款主机的大小不满意的话，不妨等几年……


←60GB主机上的银色缎带实在是与整体配色不是很搭调。



对应不同显示设备的众多视频输出接口

主机背部集中了60GB版PS3的所有接口，从右侧起分别是HDMI接口、LAN网络接口、激光数字输出接口、AV输出接口、主电源开关和电源输入接口。现在的HDMI接口不仅能对应1.2版本，同时也可以对应1.3版。也就是说，即便单独作为蓝光播放器的话，PS3也毫不逊色于专业的产品。



造价最为昂贵的吸入式蓝光光驱

PS3光驱的设计与PS系列以前的主机不同，采用了吸入式设计。这种设计固然给人的感觉非常时尚现代，但在实际应用的时候难免会遇到光头清理不便的问题。因为PS3依旧是用风扇制冷，而且通风口非常大，所以进点灰尘是很难免的，大家尽量注意主机周围的清洁吧。另外，虽然这次主机上PS3的LOGO做得像蜘蛛侠，不过光盘口处的PS标志和以前一样，依然采用可动式设计，可以配合主机进行横放或竖放。


←吸入式光驱明显比原来要节省空间。

→不知道这种吸入方式会不会损伤光盘。

新一代的主机在细节处也透出现代的气息

原来的传统开关控制按钮将不再采用，PS3只要触碰一下电源标志就会有反应，相当方便的设计，感觉也更酷了。下方的指示灯一共有三种变化，接通电源后下方红灯亮起，系统启动后变为绿色，当光盘插入光驱后左侧的蓝色指示灯会闪烁。


←触摸式操作令PS3的品位得到了提升。

目前具体功能用途还不太明确的读卡器

60GB版PS3支持读取多种存储卡，从左侧起分别是TF卡、SD卡（包括MiniSD）和记忆棒接口以及4个USB接口。20GB版则只保留了USB接口，估计如果要用到存储卡的话则必须外接，至于能不能使用市面上普通的读卡器就不清楚了。


←读卡器就藏在这个盖子的下面。

↑四个USB2.0接口。

众多值得夸耀的技术

顶部的排气通风口中间依次排列有蓝光、DVD VIDO/ROM、CD、HDMI等授权标志。本次的PS3在功能和授权上的确有很多值得炫耀的地方。



体积更大功能更强

PS3与PS2相比体积明显要大出很多，但PS3给人的那种高级感和厚重感也不是PS2可以比拟的。整体感觉上，PS3已经不再是一台“游戏机”了。



四人同游的无线乐趣

使用无线机能时，中间的“PS”标志是用来确认与主机相连。手柄顶部已经换成“Six axis”标志，右侧4个指示灯代表了1P、2P、3P、4P的身份识别。



方便充电的绝佳设计

PS3手柄可使用USB线与主机进行连接，在连接状态下可为手柄充电。这个设计明显比Xbox360要高明许多，玩家大可以一边玩一边充电。



全新手柄的全新手感

PS2与PS3手柄的外型基本没有变化，因为取消了震动的关系，手感上可能会略微差一点，不过从实际试玩后的感受来看，要想适应新手柄也不是很难。



改动最大的按键部分

左边是PS2手柄，右边是PS3手柄。很明显，L2和R2的设计有了较大的变化，这两个键变得非常高，似乎也是为了改善手感而重新设计的。



9月28日

●2006年9月28日，众多的口袋迷们终于迎来了他们企盼已久的游戏大作《口袋妖怪 钻石/珍珠》。如同以往系列作品的发售状况，各大游戏店前都排起了长龙，销售数量也在首日就接近百万套。（详细报道请见右侧）



●美国微软公司于9月28日发表，将于11月14日在北美地区推出便携式数字多媒体播放装置“Zune”，定价249.99美元，专属网上音乐下载服务也将同步展开。（详细报道请见右侧）

●Bethesda Softworks于今天宣布，将在PS3上推出角色扮演游戏《上古卷轴4 遗忘之都》，并将推出PSP平台系列新作《上古卷轴游历 遗忘之都》。PS3版为随主机首发的游戏，而PSP版则是明年初发售，这意味着又一款重量级游戏打破了360独占的局面。

9月30日



●SQUARE ENIX发表，将与任天堂合作，于NDS平台上推出大富翁游戏系列新作《人生街道DS》。该作以《勇者斗恶龙》与《超级马里奥》这两个知名游戏为题材，并将支持Wi-Fi联机功能，玩家可以使用这两个系列中的著名角色展开一场另类的财富较量。目前该作的发售日与价格还没有公开。

●SEGA AM2日前放出了PS3格斗游戏《VR战士5》的最新游戏画面，并于官方网站展开了VF.NET家用版玩家资料募集活动。（详细报道请见右侧）



●美国某知名网站于日前刊出了由热心玩家所投稿、仿造任天堂Wii主机漫画肖像创作功能“Mii频道”所制作的Flash小游戏，让玩家在Wii推出之前能够事先体验“Mii频道”的乐趣。（详细报道请见右侧）

10月2日

●日前来自国外购物网站的消息称，日版的PS2主机即将迎来降价，降价以后的售价为14800日元（约合人民币1050元）。本次降价的主机是PS2目前还在生产的75000系列，有陶瓷白以及木炭黑两种颜色。可见，索尼在年末商战时依然要拿PS2作为打击对手的一件利器。



●日本电视游乐器游戏商业组合（Games Japan）于10月2日公布了即将于11月11、12日在日本大阪所举办的大型综合游戏体验会“Games Japan Festa 2006 in OSAKA”的展出概况。（详细报道请见右侧）

●日本某知名网站近日对全国的游戏店家进行了一份问卷调查。其中，“认为哪台次世代主机的销量会更好？”的统计数据是：Wii：88%，PS3：11%，Xbox360：1%。“PS3降价是否有利于销售？”的统计结果为：没有太大影响：70%，比以前有利：30%。最后“年末你最期待哪台主机？”的结果是：NDS：60.7%，Wii：32.8%，PS2：3.3%，PS3：1.6%，Xbox：1.6%。

事件 日本专讯 口袋妖怪锐气不减当年 首发当日销量接近百万

本刊讯 2006年9月28日，众多的口袋迷们终于迎来了他们企盼已久的游戏大作——《口袋妖怪 钻石/珍珠》。如同以往系列作品的发售状况，各大游戏店前都排起了长龙，销售数量也在首日就接近百万套。

仅以东京新宿街头的西口游戏店为例，该店平时开门都是9点30分左右，而在28号上午9点的时候，这里已经被围得水泻不通了。在这150人的长队中，公司白领占据大多数，同时也有很多的学生，可见这款作品对年轻人的吸引力非常大。

面对这么多急切想要购买游戏的玩家，店家决定提前15分钟开店，这次的《口袋妖怪》分为“珍珠”和“钻石”两个版本，其中“钻石”的销量略好于“珍珠”，同时购买两个版本的人也非常多。另外，也有大量的顾客同时购入了NDSL。购买游戏的队伍一直不见缩短，不断有人陆续前来，这种热闹的景象一直持续到傍晚。

除了游戏店的火爆销售场景，位于东京的口袋妖怪中心（POKEMON CENTER）里的热闹景象更是令人吃惊。在早上6点的时候，这里就聚集了超过100人，7点的时候已经达到了300人以上。随着开店时间的临近，


↑游戏店外的等候长队从早晨到下午一直没有缩短过。

聚集在这里的人也是越来越多，到9点正式开店的时候，门口已经聚集了700多人。开店之后因为顾客流量太大，所以场面上稍微有些混乱，顾客们都在疯狂抢购口袋妖怪限量版主机、游戏和周边，到10点的时候，由于入场人数已经超过了800人，官方不得不开始限制入场人数。

9月28日的日本简直就像是玩家的节日，只要是出售《口袋妖怪 钻石/珍珠》的游戏店都是人头攒动，销售量自然也是无人能及。其中《口袋妖怪 钻石》首日销量约为52万，消化率82%，《口袋妖怪 珍珠》首日销量约42万，消化率为68%。

事件 美国专讯 Wii肖像创作功能乐趣无穷 玩家自制Mii频道试玩体验

本刊讯 美国某网站于日前刊出了由热心玩家所投稿、仿造任天堂Wii主机漫画肖像创作功能“Mii频道”所制作的Flash小游戏，让玩家在Wii推出前能够事先体验Mii频道的乐趣。

任天堂于日前正式发表Wii全球上市信息，同时也公布了Wii所具备的各种功能“频道”，其中包括可以让玩家通过简单的素材，来组合创造个人漫画肖像的“Mii频道”。在Mii频道中，玩家可以运用其所提供的脸型、发型、眼睛、鼻子、嘴巴、眼镜、胡须等多样化的造型素材，自行组合创造代表自己的漫画肖像分身。创造出来的分身除了可以用于网络社群交流之外，还可以用于游戏当中，例如在《Wii运动》中玩家就可以使用自己创造的漫画肖像角色来参与游戏。

而日前由玩家自制的Flash小游戏“Mii Maker”中收录了目前大部分已知的Mii频道造型素材与微调修改功能，有兴趣的玩家不妨提前体验一下。

特报 日本专讯 VF5最新游戏画面公开 玩家资料募集活动启动

本刊讯 由SEGA AM2制作，移植自大型街机的PS3格斗游戏《VR战士5（Virtua Fighter 5）》，日前放出了一系列新游戏画面，并于官方网站展开VF.NET家用版玩家资料募集活动。

SEGA于今年E3展前宣布将把《VR战士5》移植到PS3上发行，后于9月东京电玩展中大规模展出PS3版的试玩，制作人片冈洋表示本次的移植在图像素材与动作判定上都没有进行任何削减，是历代家用版中移植度最高的，并将加入街机版所没有的5.1声道环场音效，提供更具临场感的表现。

PS3版官方网站并于日前宣布将举办VF.NET玩家资料募集活动，凡是加入VF.NET的玩家都可以参与，参与募集并入选的玩家，其所使用的角色名称、称号、造型、战绩等资料都将出现在2007年推出的PS3家用版中，成为游戏内建的挑战者，募集活动自10月3日起至10月17日停止。



硬件 美国专讯 微软推出便携娱乐产品 Zune挑战PSP视听极限

本刊讯 美国微软公司于9月28日发表，将于11月14日在北美地区推出便携式数字多媒体播放装置“Zune”，定价249.99美元，专属网上音乐下载服务也将同步展开。

Zune是款便携式数字多媒体播放装置，由东芝设计制造，具备3英寸全彩液晶屏幕、30GB硬盘以及Wi-Fi 802.11b/g无线网络联机功能，可支持MP3、WMA、AAC格式音乐、WMV、MPEG-4、H.264影片与JPEG图片的播放，以及FM广播收听等功能。Zune将提供网上音乐付费下载服务，使用者可订阅每个月14.99美元的“A Zune Pass”来无限制欣赏所有下载的音乐，或者是使用与Xbox Live卖场互通的微软点数，以每首音乐79点的价格单独购入。

Zune预定推出3种配色的款式，并将推出一系列外围产品，包括家用影音包等3种附属周边套件，以及影音输出线、扩充立架、遥控器、FM转发器、收纳包、专属线控耳机等外围产品，这些商品定价最低自19.99美元至最高99.99美元不等。



特报 日本专讯 大阪游戏展会公开详情 PS3与Wii将同场竞技

本刊讯 日本电视游乐器游戏商业组合（Games Japan）于10月2日公布了即将于11月11、12日在日本大阪所举办的大型综合游戏体验会“Games Japan Festa 2006 in OSAKA”的展出概况。

“Games Japan Festa 2006 in OSAKA”是针对日本关西地区玩家所举办的大型新作游戏体验会，本次是第5届，会中各游戏厂商将展出各种最新上市或即将上市的游戏，供参观者试玩体验。本次的活动预定于11月11、12日在大阪亚洲太平洋贸易中心的A馆举行，采取免费方式入场。由于展出首日恰逢PS3主机上市，距任天堂Wii主机的上市也不到1个月的时间，这两台主机肯定将成为展出的焦点。

目前已公布将参与展出的厂商有18家，各平台参展游戏分别为PS3游戏1款、Wii游戏4款、Xbox360游戏2款、PS2游戏10款、NDS游戏13款、PSP游戏2款，其中KONAMI、SQUARE ENIX、SEGA、任天堂与微软等厂商还未公布展出游戏阵容。

10月3日

●SCEJ公布将随着日本地区PS3主机的上市，陆续推出3款PS3专用周边设备。包括：无线手柄、记忆卡转接器与BD遥控器。（详细报道请见右侧）

●SCEJ于10月3日发表，将于10月下旬在日本地区限量推出内含1GB记忆棒的PSP主机新包装“PSP红利包（PSP Bonus Pack）”。（详细报道请见右侧）

●近日，Tecmo官方放出了《死或生沙滩排球2》的日版和美版的游戏封面。这两个封面基本相同，只不过右下角的人物不一样。日版为擅长太极拳的中国美女雷芳，美版则是女摔跤手Tina。



←左侧是美版封面，右侧为日版。

10月5日

●据国外网站报道，Wii的信号接收器如果被太阳光直射的话会出现异常。之前，任天堂曾经公布过卤灯的特定亮度将给Wii的信号接收器带来一定影响，在这种情况下Wii的遥控手柄操作准确度会出现一定的误差，而现在的消息则进一步限制了Wii的游戏环境。

●日前，美国任天堂总裁Reggie Fils-Aime在接受媒体采访时称，任天堂将在Wii的帮助下重新回到业界第一的宝座。因为任天堂现在已经从NDS的成功中看到了Wii获胜的希望，尽管与索尼、微软的发展方向迥异，然而在纯粹的游戏领域，未来将是任天堂的天下。

●2006东京游戏展后，久多良木健接受了英国MCV杂志的采访。当问及PS3的最大竞争对手微软和任天堂时，他用英语直截了当地回答说：“我们从不关心次世代战争。”不知这个回答是出于稳操胜券，还是为了掩饰自己的心虚。



10月9日

●So-net近日宣布，PSP网络服务平台“P. Walker”除了原有的免费内容之外，将于10月底新增付费数字内容。PSP玩家可通过Wi-Fi无线网络收看更多样化的电视节目或电影等内容。（详细报道请见右侧）

●日前，国外知名游戏连锁店Gamestop正式开始了PS3的预订工作，价格为100美金，而每家商店的预订名额只有8个。从目前的情况来看，大部分商店在首发时只能拿到8台，只有极少数商店可以拿到16台左右。看来初期被炒成天价是无可避免的了。

10月11日

●索尼官方在近日表示，PSP在近期不会降价，并将在年底再推出100余款游戏新作。这次声明主要是针对前段时间有关PSP将会降价的传言。（详细报道请见右侧）

●在本次东京游戏展上，演示用的PS3经常出现运行异常需要重启的现象。Macquarie Equities的分析家David Gibson在最近的一份报告中认为PS3存在过热问题，可能是PS3机体密封太严，导致内部温度过高。（详细报道请见右侧）

硬件 日本专讯 SCE发表3款PS3专用周边产品

本刊讯 SCEJ于10月3日公布，将随着日本地区PS3主机的上市，陆续推出3款PS3专用周边设备：无线手柄、记忆卡转接器与BD遥控器，并发表了相关产品的详细信息。



先前已于E3展亮相并提供试玩的PS3无线手柄，于日前东京电玩展所公布的资料中正式确认将定名为“6轴（SIX AXIS）”，该手柄采用与PS2 DS2手柄近似的造型，并加入多项改良。正中央新增了用来呼叫系统选单与开关机的PS按钮，L2与R2变更为扳机式设计，以及新增精准灵敏的6轴动态感应功能，提供更为直观的操作。手柄内置可充电式锂电池，在使用USB接线连接时，可通过USB总线电源进行充电，电池每次充足可持续运作30小时。

PS3记忆卡转接器是用来提供PS3主机读取PS与PS2主机记忆卡的转接装置，采用USB接口与PS3主机连接，可将PS与PS2记忆卡的存盘资料转移到PS3硬盘中存放，提供PS与PS2游戏的存取功能。




PS3 BD遥控器是PS3专用的多媒体播放遥控器，同样采用蓝牙无线传输，可提供PS3主机播放蓝光光盘、DVD或音乐等影音多媒体内容时便利的操作。该周边不能用于游戏的控制。

本次所发表的PS3周边设备相关产品信息如下：

产品名称	无线手柄（SIX AXIS）
产品型号	CECHZC1J
推出日期	2006年11月11日
建议零售价	5000日元（含税）
规格	配备6轴动态感应系统 支持无线（蓝牙）、有线（USB）连接 内建可充电式锂电池
产品名称	**记忆卡转接器**
产品型号	CECHZM1J
推出日期	2006年11月11日
建议零售价	1500日元（含税）
规格	可将PS、PS2记忆卡存盘读入PS3硬盘中存放的转接器 通过USB端子连接（不含接线）
产品名称	**BD遥控器**
产品型号	CECHZR1J
推出日期	2006年12月7日
建议零售价	3600日元（含税）
规格	可充分享受BD与DVD影音内容的遥控器 通过蓝牙无线传输连接

网络 日本专讯 PSP网络服务再度升级 美女代言选拔活动开始

本刊讯 So-net近日宣布，PSP网络服务平台“P. Walker”除了原有的免费内容之外，将于10月底新增付费数字内容，让PSP玩家可通过Wi-Fi无线网络收看更多样化的电视节目或电影等内容。



←网络代言选拔活动现已结束。

由So-net经营的PSP网络服务平台“P. Walker”于今年3月正式登场，初期以免费供应的数字影音内容为主。从10月28日起，P. Walker除了原有的免费内容之外，将新增许多付费的数字内容；无论是电视综艺节目、电影、艺人幕后花絮、日韩剧、成人影音、卡通动画等，甚至是东京电玩展的现场直击。用户只要在具备Wi-Fi无线网络存取权限的环境下，即可通过PSP上收看想要看的节目或电影。

为了推广P. Walker的付费数字内容，So-net于10月2日到16日举办了“P. Girl选拔”活动，参加票选的网友都有机会得到奖品。胜出者除了可成为P. Walker的代言人外，还有3万日元的奖金。

硬件 日本专讯 索尼发布1GB限量PSP 部分设计对应专用摄像头

本刊讯 SCEJ于10月3日发表，将于10月下旬在日本地区限量推出内含1GB记忆棒的PSP主机新包装“PSP红利包（PSP Bonus Pack）”，预定推出黑白两配色款式。

“PSP红利包”的产品内容包括PSP主机（黑/陶瓷白），1GB记忆棒，专用收纳包（配合主机配色）、USB接线、主机直立架、AC转换器、充电电池组，并未包含线控耳机与主机吊带。SCEJ方面表示，该包装所提供的1GB大容量记忆棒除了可以满足PSP的多媒体影音下载播放的需求之外，并可配合预定于11月2日推出的PSP专用摄影机套件“小小拍”，让使用者可以自由拍摄与储存各种动态影片或静态图像。包装中还提供USB接线与主机立架，满足PC联机与观赏影片的需求。

“PSP红利包”预定10月19日推出黑/陶瓷白两主机配色款式，采取限量方式供应，实际市场零售价目前未明，预估将比“PSP Giga Pack”的31290日元低。



事件 美国专讯 降价策略不是救命稻草 PSP注重提升自身价值

本刊讯 NDS最近由于强作的不断登场，销量再次直线飚升，相比之下，PSP的销售状态则不是那么理想。对此，不少玩家希望它能够降价，然而索尼官方却在近日表明了自己的态度，那就是绝不以降价策略来争夺市场。

PSP在今年的表现实在是不太理想，在全球市场的销量远远落后于NDS主机，在软件方面更是被打得抬不起头。在这种危机重重的情况下，前一阵有消息表示索尼可能将调整PSP的价格，而近日SCE美国产品部门经理John Koller在接受媒体采访时明确表示：“我们认为完全没有必要调整目前PSP的价格，我们需要的只是提供更多有价值的套装来吸引新的消费者，并让他们充分感受到PSP的优点。”

之前Sony就已经公布PSP将能作为PS3手柄使用，John Koller认为这也是PSP价值的一种延伸。随后他还透露在今年年底，将有110款的新游戏上市，PSP北美地区游戏总数将达到230款。

事件 日本专讯 PS3主机存在过热问题 TGS06后索尼股价下挫

本刊讯 在本次东京游戏展上，演示用的PS3经常出现运行异常需要重启的现象。Macquarie Equities的分析家David Gibson在最近的一份报告中认为PS3存在过热问题，可能是PS3机体密封太严，导致内部温度过高。

对此，索尼否认PS3有任何技术问题，并反驳了过热的说法。索尼北美高级主管Dave Karraker称：“如果你仔细阅读Macquarie的报告，你会发现他的报告毫无根据，而对于PS3有问题的指控纯属谣言。”同时他说：“PS3目前还是试产版本，软件并不成熟，测试环境也不理想，因此在展出时出现问题也是由于环境条件不佳造成的，PS3本身不存在任何问题。”

不管索尼如何辩解，这个分析家的报告已经对索尼已经产生了不利的影响，因为PS3在东京展上的异常确实引起了人们注意，索尼的股票也因此下跌了2.75%。



最期待TOP15

2006年第21期（统计时间2006年9月23日－10月11日）本期截至统计日期共收到有效选票1046张

这期新上榜的两款游戏都是"龙"字头的，它们分别是《龙如2》和"龙珠爆发"的续作NEO，需要特别说明的就是，由于后者刚刚已经发售，本期杂志也已经刊登了关于本作的详细攻略，所以下期大家就不要再在期待榜上投它的票了，喜欢它的朋友不妨将支持票投给最流行榜。

1位 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定



据SE方面表示，《最终幻想13》原本是在PS2上与FF7 的PS3版TECH DEMO同时开发的。然而在《最终幻想7》的TECH DEMO开发完之后，开发团队发现经历了次世代的巨大冲击，他们已经很不情愿回到PS2上开发FF，因此《最终幻想13》决定转投PS3。

前回1位，本次计票563。

2位 战神2

■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007年2月 ■价格未定



TGS上索尼公布的游戏视频中我们看到主角克里托斯正在和一个体形硕大的怪物战斗，克里托斯的链刃攻击无法给其造成硬直。不过这个怪物的身体会随着被克里托斯的攻击逐渐变小，当小到一定程度后玩家就能通过特殊按键夺下其手中的大锤将它终结掉。

前回3位，本次计票534。

3位 超级机器人大战OG

■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.1.25 ■7329日元





在战斗场面上，本作采用类似"第三次α"的华丽演出方式。剧情上本作相当于是之前两作的集合，此外也将会在GBA版两作的基础上增加新的原创角色和机体，并且增加了两作之间的剧本以及2之后的剧本。水木一郎还演唱了自己创作的活动主题曲《钢铁之心》。

前回5位，本次计票492。

4位 圣剑传说4

■PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2006.12.21 ■价格未定



游戏在制作过程中使用了Havok公司的物理演算引擎，关于大自然的场景表现的栩栩如生，游戏战斗画面更加细致，流畅。尤其是在剧情方面，这次的《圣剑传说4》中描写了在系列游戏中至今没被说到的"圣剑是怎么诞生的"这一最初的故事。

前回4位，本次计票481。

5位 合金装备 索利德4・爱国者之铳

■PS2 ■KONAMI ■动作谍报 ■2007年预定 ■价格未定



本次的战斗环境纵深感很强，写实的味道非常浓重，整个战场是一个真正立体的场地，玩家往往需要利用迂回包抄来实现克敌制胜的目的。通过这些方面的大幅改进，使玩家真正有了野战和巷战的感觉，利用战场环境发挥灵活主动的思想会使游戏更加有趣。

前回9位，本次计票467。

6位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



新主角尼禄是"教团骑士"的成员之一，这个教团将传说中的魔剑士斯巴达（也就是但丁的父亲）奉为神明，并以铲除其它恶魔为目的。

前回6位，本次计票454。

7位 赛尔达传说・黎明公主

■Wii ■任天堂 ■动作角色扮演 ■2006.12.2 ■6800日元



林克进入"黎明领域"中之后就会自动变身成狼形，并与一个叫米德拉的女孩共同展开冒险，不知这个米德拉是否就是标题中所说的"黎明公主"？

前回7位，本次计票421。

8位 宿命传说

■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.22 ■7240日元



本作是1997年在PS上推出的，以各具魅力的角色、富有张力的剧情、美丽的游戏画面，以及高水准的片头动画影片与主题曲受到许多玩家的喜爱。

前回8位，本次计票409。

9位 光环3

■XBOX360 ■微软 ■第一人称射击 ■2007年 ■价格未定



微软对3代的要求是得提升到另一个境界，它将在2代的基础上跨越出巨大的一步,就像2代之于1代的跨越一样。多人模式也将非常吸引人。

前回10位，本次计票376。

10位 最终幻想5

■GBA ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.10.12 ■5040日元



新增职业死灵法师可以操控黑暗力量，特技为能引发异常状态的魔法"黑暗"以及能召唤不死系怪物的"冥约"，本身会持续维持不死系状态。

前回11位，本次计票354。

11位 龙如2

■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元



在本作中，号称"关东之龙"的桐岛一马将与号称"关西之龙"的乡田龙司一决高下！这次的故事将从东城会会长的遇害以及桐岛的重出江湖开始。

新上榜，本次计票317。

12位 最终幻想6

■GBA ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.11.30 ■价格未定



与以前SFC版FF6相比，本作有以下改良点：系统最适化、游戏画面的画质提高、追加EX迷宫、此外据说还有可能追加新的角色（也即新的职业）。

前回14位，本次计票289。

13位 龙珠Z爆发！NEO

■PS2 ■BANPRESTO ■格斗游戏 ■2006.10.5 ■7140日元



这次的游戏内容非常之丰富，登场角色更是达到一百二十余人，需要花费相当长的时间才能完成全要素收集，本期杂志刊登有详细攻略和研究。

新上榜，本次计票253。

14位 逆转裁判4

■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■2007年春 ■价格未定



本作第一话名为"逆转的王牌"，所属玉牙琉法律事务所的律师新人王泥喜（也就是这次的主角）的初次登场，内容是为一起杀人事件的被告作辩护。

前回12位，本次计票247。

15位 光明力量EXA

■PS2 ■SEGA ■角色扮演 ■2006年冬 ■价格未定



男主角名为トウマ,声优为朴璐美(代表作:钢之炼金术师，爱德华)；女主角名为シリル,声优为桑岛法子(代表作:高达SEED－芙蕾,SEED DESTINY－斯黛拉)

前回13位，本次计票238。

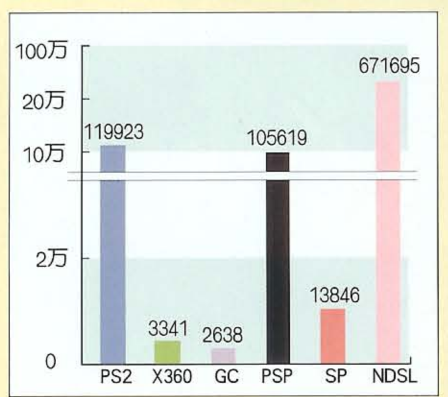
【榜评】任天堂在最近的一次采访中表示将公司的财政预估提升了20.5%，而且其在今年上半财年的公司收益比原先预估的要高出37%，之所以出现如此一片利好的局面，主要归功于其掌机NDS软硬件在全球范围内的大热卖。截止今年9月30日为止，任天堂在之前的半年内共获利500亿日元（相当于4.25亿美元），比去年同期366亿日元的获利额有了相当大的提高；正是由于有了目前这种良好势头作为保障，再加上刚刚发售的NDS版《口袋妖怪》最新作的极大助力，任天堂已经将本财年的年度获利评估预测从之前的830亿日元变更为1000亿日元。而从目前NDS在全球的销售行情来看，任天堂确实有底气做出这番预测，只不过今年年底之前包括索尼的PS3和任天堂自己的家用主机Wii在内的新主机都即将发售，虽然一为家用主机一为掌机，但目前也无法肯定其不会对NDS的销售产生影响。

最流行TOP15

这期唯一一款新上榜的游戏就是任天堂于9月底发售的怪物级软件《口袋妖怪·钻石/珍珠》，游戏的素质绝对是极高！只不过和FF3一样，由于我国的NDS玩家数目还不多，所以实际得票就比较少了……另外，CAPCOM前阵子刚发售的《上帝之手》感觉恶搞的要素比较多，不过本作显然并非是以单纯的纯动作性为主要卖点，大概是这种风格还不大为我国玩家们所喜爱，所以这次虽然也有一些玩家投票支持本作，但得票数目过少，仍然无法上榜。

排名	游戏	计票
1	最终幻想12 ■PS2 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:561
2	实况世界足球·胜利十一人10 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:529
3	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:487
4	北欧战神传2·希尔梅里亚 ■PS2 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.6.22 ■8190日元	计票:471
5	新·鬼武者 梦之黎明 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	计票:449
6	恶魔城·黑暗的诅咒 ■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:434
7	王国之心2 ■PS2 ■SQUARE·ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:406
8	实况世界足球·胜利十一人9 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元	计票:378
9	战国BASARA2 ■PS2 ■CAPCOM ■动作过关 ■2006.7.27 ■7329日元	计票:344
10	梦幻之星·宇宙 ■PS2 ■SEGA ■网络角色扮演 ■2006.8.31 ■7140日元	计票:316
11	口袋妖怪·钻石/珍珠 ■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元	计票:301
12	最终幻想3 ■NDS ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.8.24 ■5980日元	计票:284
13	战国无双2 ■PS2 ■KOEI ■战略动作 ■2006.2.24 ■7140日元	计票:279
14	梦幻骑士5·世纪传承 ■PS2 ■ATLUS ■角色扮演 ■2006.8.3 ■7140日元	计票:251
15	异度传说3 ■PS2 ■BANDAI-NAMCO ■角色扮演 ■2006.7.6 ■7140日元	计票:246

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】由于这次统计的是九月份日本市场整整一个月的主机销量，所以单从绝对数量上来看，会产生一种销量大增的错觉，不过考虑到这次的统计周期也是以往的两倍之长，所以将销量除以2再与前几期销量进行对比的话，就会发现各主机的销量其实仍然维持在一个比较稳定的水平。比较明显一点的就是PS2的硬件销量倒是比前两个月有了一定幅度的增长，而微软的XBOX360销量则是呈持续缓慢下跌状态。（本期统计时间：2006.9.4—2006.10.1）

英国家用机游戏周间排行榜

ENGLAND GAME SALES RANKING 2006.9.24-2006.9.30

排名	机种	游戏	厂商 / 发售日	类型 / 价格
1位	PS2	FIFA 07	厂商：EA 发售日：2006.9.21	类型：体育竞技 价格：9.99英镑
2位	PS2	正当防卫	厂商：EIDOS 发售日：2006.9.22	类型：动作射击 价格：29.99英镑
3位	PS2	老虎伍兹高尔夫锦标赛07	厂商：THQ 发售日：2006.9.1	类型：体育竞技 价格：9.99英镑
4位	PS2	乐高星球大战2 最初的三部曲	厂商：ACTIVISION 发售日：2006.9.11	类型：动作冒险 价格：39.99英镑
5位	PS2	王国之心2	厂商：SQUARE·ENIX 发售日：2006.9.29	类型：动作角色扮演 价格：39.99英镑
6位	PS2	LMA足球经理2007	厂商：CODEMASTERS 发售日：2006.9.22	类型：模拟游戏 价格：34.99英镑
7位	PS2	汽车总动员	厂商：THQ 发售日：2006.7.14	类型：赛车游戏 价格：49.99英镑
8位	XB360	教父	厂商：EA 发售日：2006.5.24	类型：动作冒险 价格：49.99英镑
9位	NDS	锻炼大脑的DS训练	厂商：任天堂 发售日：2006.6.9	类型：益智游戏 价格：19.99英镑
10位	PS2	皇牌空战0·贝尔卡战争	厂商：NAMCO 发售日：2006.9.15	类型：飞行射击 价格：34.99英镑

【榜评】这期有几款原本已经发售过日版或者是美版的游戏终于发售了欧版作品，例如《王国之心2》和《皇牌空战0·贝尔卡战争》这两款游戏，其美版特别是日版早就已经发售了，而欧版作品直到最近才正式亮相。细心的玩家朋友们可能早就已经发现，许多游戏不同地区版本之间的发售日期往往间隔时间比较长，全球同步上市的游戏实在是少之又少，这种情况其实是由游戏本身的类型和文化背景等诸多因素所共同决定的。



↑个人感觉本作的英文版要比日文版给人的代入感更加强烈一些，也更合适。

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2006.9.4-2006.10.1

排名	机种	游戏	销量
1位	NDS	口袋妖怪·钻石 ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元	销量 828247
2位	NDS	口袋妖怪·珍珠 ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元	销量 776347
3位	PS2	大众网球 ■SCE ■体育竞技 ■2006.9.14 ■4800日元	销量 387380
4位	NDS	新超级马里奥兄弟 ■任天堂 ■动作游戏 ■2006.5.25 ■4800日元	销量 221850
5位	NDS	最终幻想3 ■任天堂 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2005.8.24 ■5980日元	销量 204316
6位	NDS	更锻炼大脑的DS训练 ■任天堂 ■益智游戏 ■2005.12.29 ■2800日元	销量 143207
7位	PS2	.hack//G.U.Vol.2 念君之声 ■BANDAI NAMCO GAMES ■角色扮演 ■2006.9.28 ■7140日元	销量 124028
8位	PS2	浪客剑心-明治剑客浪漫谭-炎上！京都轮回 ■BANPRESTO ■格斗游戏 ■2006.9.14 ■7329日元	销量 110816
9位	NDS	欢迎光临 动物之森 ■任天堂 ■模拟养成 ■2005.11.23 ■4800日元	销量 101730
10位	PSP	幻想传说 ■NAMCO ■角色扮演 ■2006.9.7 ■5040日元	销量 93186

【榜评】这期日本游戏销量冠军由任天堂的超怪物级软件《口袋妖怪 钻石/珍珠》夺得，两个版本加起来单周将近159万份的销量足以傲视群雄！与“绿宝石”单周79万份销量、“火红”单周51.8万份、“叶绿”单周49.5万份的销量相比，这次最新作的销量势头更加旺盛，看来口袋系列作品中很有可能又要有一个新的记录诞生了！除此之外，SCE的《大众网球》也取得了很不错的成绩。





↓故事的主线就是用主角索拉手中的“钥匙刃”去打开一扇又一扇的门，那么这一次在门后等待他的又将是什么？

↑索拉、唐老鸭、古菲，又是这三名大家所熟悉的角色，他们各自发挥的作用是不是会有什么改变呢。

这里又有一个让王国之心系列Fans振奋的消息，《王国之心2 Final Mix》终于在TGS上公布，并且这次还将以DVD两枚组的形式发售，另一张光盘上到底有什么秘密就请看接下来的报道。 □文/龙马

也以迪斯尼和FF系列中的人物为卖点，野村哲也一手制作出来的人气作品王国之心系列，虽然在玩家群中也有这样那样的争议，但是在角色扮演游戏特别是原创作品销量都急遽萎缩的大背景下，连续两部作品都能取得破百万的销量可算PS2上一个比较成功的“原创”作品。由于一段隐藏影像而在玩家当中流传甚广的《王国之心3》还没有浮出水面之时，采取和前作类似的手法，以美版为基础增添若干新要素的作品《王国之心2 Final Mix》即将抢先在明年春发售。

既然已经是一个作品的第三个版本，史艾自然不会只是这样干炒冷饭，同时曾经在GBA上发售的外传性质的卡片游戏《王国之心 记忆之链》也将3D化，在PS2上重新粉墨登场，而这两部关系相当紧密的作品将以DVD两枚组同绑的形式发售。对于想要进一步了解游戏中情节来龙去脉的玩家来说，这无疑是一个福音。另外情节的一些细节也会有一些改变，特别是在今年TGS里发布的影像中，成为话题的隐藏影像也有了些细微的改变，其中出现的一个身穿铠甲，有着海蓝色瞳孔的青年究竟是什么人，这些势必又将带来新的谜团。另外据野村制作人所言，本次还将会追加新的舞台，结合今夏《加勒比海盗2》的上映，是否会有新的小故事追加也很是让人期待。联系起索拉和罗克萨斯的这两个极具人气的原创角色之间的关系和谜题，相信在真正的《王国之心》正统续作公布之前，这两部作品的到来将会给玩家带来新的惊喜。

Disney
SQUARE ENIX
KINGDOM HEARTS
Final Mix

虽然对于已经玩过《王国之心2》的玩家来说，实在很难找出再把这个“最终混合版”再打通一遍的理由，不过鉴于附加了“记忆之链”这部外传作品和一些玩家关心的情节，在“故事补完”这个意义上却又是相当重要。对于想更加了解整个“王国之心”故事的玩家来说，的确是相当值得一玩的作品。虽然在情节上很多时候只是一个简单的大杂烩，但是由于“XIII机关”的加入，本来比较单薄的情节和世界观变得相对充实了起来，特别是在2那颇为漫长的序章中我们可以明显看出野村想要用原创人物和情节表达的一些东西，同时在游戏过程里面又埋下了很多小的伏笔，对于后续情节的发展这次会不会有什么新的提示，相信还是非常值得玩家们来期待一下的。


↑各个故事中的老同伴依然都会登场，但是更让人期待的是是否会有新的角色。

王国之心的拥有者又从梦中苏醒 再次踏上旅途去追寻尘封的记忆

《王国之心2》与“记忆之链”的关系

《王国之心 记忆之链》是《王国之心》与《王国之心2》之间的那段时间发生的一段故事。在一代结束后，索拉等人在寻找利库和国王的过程中被邀请进入了“遗忘之城”，在里面索拉见到了谜一般的少女娜米奈，并且失去了过去的记忆，但是被索拉的勇气所感动的娜米奈又为了让索拉找回记忆而让他沉睡。里面对于罗克萨斯和索拉之间的关系也有一些若隐若现的线索，同时对于利库和国王在2代之前的行踪也有一些交代。


↑发生在“忘却之塔”里的首次交锋。

←这里埋藏了被遗忘却不该忘记的回忆。



第一次出现“XⅢ机关”的人物

←XⅢ机关的总部以及头领模样的成员，让人隐隐感到一种恐怖的感觉。

↓从手中的卡片我们就可以看出这个角色是谁。

再次结合了美版和日版两个版本的基础要素，并且有多种新元素加入 卷土重来的“最终混合版”，无论是系列的铁杆支持者还是对这个系列有兴趣却还没有接触过的玩家，都不应该错过。

PS2	本刊译名：王国之心2 最终混合版			CERO 審査予定
	SQUARE-ENIX	价格未定	预定2007年春	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	容量未定

他们究竟在计划着什么？



秘密的计划

←XⅢ机关的成员在互相议论着什么，针对索拉开的黑幕悄悄展开。

围绕着罗克萨斯展开的情节 一切是否会在这里揭晓

和一代的“最终混合版”一样，整体的基础虽然是美版，但是在细节上却也有很多不同的地方。在新要素追加上，除了配音完全采用美版之外，主题歌也是美版的《Sanctuary》，这对国内玩家可以算是一个福音。围绕新的原创人气角色罗克萨斯也会有新的情节和事件加入其中，最后在游戏系统方面也会有新的舞台。

罗克萨斯 ROXAS

在《王国之心2》序章里登场的人物，拥有和索拉相似的面容，在游戏里我们可以知道他就是索拉的“无存”，但是他的身上又会发生什么故事，在这次的“最终混合版”中关于他的情节会有所增加，罗克萨斯的Fans们可不要错过啊。

意味が欲しいか？

↑对自己的回忆，甚至是自己本身的存在感到怀疑的罗克萨斯，“索拉”这个名字始终回旋在他的记忆中。在新的情节中，他的戏份应该会有所增加，但是背后隐藏的情节会变得更加多变，不知道我们什么时候才能看到这个故事的全貌。

→XⅢ机关的一个成员出现在了罗克萨斯的面前，对于迷茫中的罗克萨斯发出了邀请，对话中的“意义”以及“全新的自己”究竟指的是什么？这红色的瞳孔……他到底是谁？

三人之间的关系——



↑娜米奈、阿克塞尔和另一个“XⅢ机关”成员，从对话中可以看出三人脱离“XⅢ机关”的意愿。

需要我们全力去追寻的那是罗克萨斯和XⅢ机关的恩怨纠葛……

野村哲也畅谈两部特别作品诞生过程

——当初得到的消息一直都在表示没有推出“最终混合版”的计划，但是为什么又会突然做出制作的决定？

野村■其实之前一直都因为这个问题在烦恼中，因为在当时以一张DVD-ROM容量来看，装下《王国之心2》的内容就已经是非常勉强了，所以一直都觉得不太可能再增加什么新的要素推出“最终混合版”这种形态。可是，相信会有很多玩家也都期待着英语版的配音，所以在这个问题上一直都没有得出一个明确的答案，对外也就暂时保持着“不会制作”的说法。然而在制作美版的时候尽可能地压缩了程序的容量，首先在某种程度上来说容量上是取得了一定的保障，可是在完成之后的那段时间里制作组的成员又因为其他的工作堆在一起而脱不开身，所以就觉得大概并没有机会推出“最终混合版了”。正在这时候，制作《武藏传》的大阪制作组却提出了复刻《王国之心 记忆之链》的企划案，于是我们就考虑到这个复刻作品如果制作成DVD两枚组的形式的话，“最终混合版”的想法也可以实现了。虽然从目的上来讲这一次“记忆之链”才是真正的主角，然而从最后的结果来看，《王国之心2》也一起加入了大量的新要素。

——那么的确是将以两作同捆的方式来进行发售，标题也已经确定为《王国之心2 最终混合版+》是这样吧？

野村■是的，相对玩过《国王之心》和《王国之心2》的玩家来说，玩过《王国之心 记忆之链》的玩家会比较少。但是作为一款填补空白的作品，“记忆之链”本身又是一款很有意思的游戏，所以就希望能让更多的玩家玩到这部作品。这样就想到了把《王国之心2 最终混合版》和GBA上的发售过的复刻作品《王国之心 记忆之链》同捆发售的主意。因为王国之心系列对应的年龄层比较广，又想到很多玩家也许只有PS2一台主机，为了能让这些玩家更好地联系起整个系列的故事，这样做也是很有必要的。

——《王国之心 记忆之链》和《王国之心2 最终混合版》在故事上有很深的联系，能在这时候重新回顾一下之前的情节玩家想必都会是比较高兴的。那么首先先说说“最终混合版”吧。从这次公布的一些图像来看，其中追加了很多新的事件，这些事件是对《王国之心2》的补充吗？

野村■虽然也有算是补充的部分，但是更多的是对情节的一种追加，在之前的版本中关于罗克萨斯和XⅢ机关之间的关系有一些是没有说清楚的，这次则可以相对地补充完整。

——关于罗克萨斯的事件总给人一种伤



王国之心系列的监督。同时也参加了人物设定和故事的构成。同时也出任终幻想Ⅶ 降临之子》的监督，在此之前出任的则是《最终幻想Ⅷ》和《最终幻想Ⅹ》的人物设定，可以说是一代新锐制作人。

继美版和日版都取得了不俗的销量后，意料之中的“最终混合版”也终于发表，然而在背后却有更多的故事，下面就是野村哲也在接受采访时所透露出的一些开发过程中的一些细节。



虽然只是一款移植作品，但是无论是画面还是系统的更新程度来看几乎可以当作一个全新的作品来看待，同捆发售这一点也显示出了厂家的诚意。



↑像克劳德这样的超人气角色自然也会在记忆之链里作为强敌登场，如何与强敌对阵就要看玩家组卡组的水平了。

PS2	本刊译名：王国之心 记忆之链			CERO 審査予定
	SQUARE-ENIX	价格未定	预定2007年春	
卡牌	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

相信对于大多数玩家来说，这部2004年11月11日发售在GBA上的作品是相对比较陌生的，游戏类型属于卡片对战，在其中玩家将组出自己的卡组用卡牌和敌人展开战斗，本身游戏的内容只能说是一款不过不失的桌面益智游戏，但是如果想对《王国之心2》里登场过于唐突的“XⅢ机关”中的众多人物有一个更明确的认识的话，本作则是绝对不能缺少的一环，在里面“XⅢ机关”的成员绝大多数都将登场，而且有只在本作中才会登场的角色，并且相对《王国之心2》本作对这些人物的性格和特点将有更加细致的刻画。如果是没有接触过的话不妨趁这个机会来了解一下其中的因果关系，而对于已经在GBA上体验过本作的玩家来说，这次的PS2版也将有一个全新的体验，在游戏本身上的进化除了画面的整体3D化之外，卡片游戏系统本身也将得到强化，会有更加丰富的卡片和技能可供玩家使用，此外《王国之心2》原班配音人马也会再次披挂上阵，当然，这部作品的配音和最终混合版的美版配音不同，使用的是日版的配音演员，玩家也可以趁此机会同时体验一下两种配音所带来的不同感觉。

在阴影中活动的组织“XⅢ机关”的成员是……



←在“记忆之链”中出现的塞克西昂是一个风格相当诡异的角色。

→“XⅡ机关”中唯一的女性角色，拉克希娜，战斗起来的实力却绝对不亚于其他的男性成员。

同样会有仅在本作登场的角色

←阿克塞尔，作为和罗克萨斯有着很深渊源的角色。

《王国之心2》里的另一群关键角色

重新制作过的战斗画面 卡片游戏的另类魅力



↑GBA的机能自然和PS2是不可同日而语的，因此战斗画面也有了全方位的进化。

连结童话和现实世界的大门再次打开

感的感觉，追加的事件中，是不是也会突出这种伤感的感觉？

野村■在这点上来说，《王国之心2》的小说也已经发售，而在那时就感觉到有些部分是需要更多的空间来进行表现的。与其说是补充罗克萨斯身上那种伤感的气氛，不过说是对这个角色一种新的挖掘。另外，王国之心系列是沿着时间轴展开的故事，在过去和未来发生的事情也将和2联系起来，为此准备的秘密影像中也将加入新的谜题。

——那么“最终混合版”是以追加的事件为重点，战斗方面是不会有什么改变了？

野村■不，不，不，在战斗和游戏过程中也会有新的要素。

——技能是不是也会有所追加呢？

野村■这一点就敬请期待吧。玩家当中一直都有这样的呼声，认为游戏里可以充分发挥技能的地方太少了，很多技能习得后基本上是闲置状态，所以这次增加了很多可以活用技能的场所。另外，在各个地图上也下了些工夫，所以在“最终混合版”里玩家又能体会到探索地图的乐趣。在原版中未登场的一些“无存”也会登场，其中可有我个人非常喜欢的。（笑）

——那么关于“记忆之链”再提几个问题吧。作为比较独特的卡片战斗系统，这次又会有什么变化呢？

野村■这次的动作性会得到加强，系统上会更接近2。卡片的数量也会有所增加，不过需要组出自己的牌组这一系统是沿袭下来没有什么变化的。另外，前面也已经说过，这次制作“记忆之链”的是制作《武藏传》的小组，本来就是一个很重视动作性的小组，而且为了突出系列作品的性质也从他们那里得到了很多的建议，比如说实时反应的插入时机等等。

——是不是因为3D化之后战斗才会有这么大的变化呢？

野村■可以这么说，GBA版的“记忆之链”中只有左右方向的移动和攻击，和360度的移动和攻击感觉完全不一样。所以操作感和速度感会更接近2。不光是没接触过“记忆之链”的玩家，已经玩过GBA版的玩家也能感受到一种新鲜感。



→隐藏影像里新登场的人物，似乎是长大后的索拉，这和真正的新作之间又有什么样的关系？

组开发开发开开发开新发开开作品



白騎士物語

しろきしものがたり

LEVEL5为SCEI制作的新RPG《白骑士物语》是PS3发售之初最受人们期待的角色扮演游戏。虽然不是首发作品，但是这个游戏仍然是PS3上市之后第一款有冲击力的RPG，期待值相当高。

PS3	本刊译名：白骑士物语			CERO 审査予定
	SCEI	价格未定	发售日未定	
角色扮演	蓝光光碟	日版	1人	记忆容量未定

《白骑士物语》是由制作《勇者斗恶龙VIII》和《星际游侠》的Level 5为PS3开发的角色扮演游戏。制作人由Level 5代表取缔役社长日野晃博氏担当。

游戏的开发过程是十分曲折复杂的。由于硬件平台技术是全新的，游戏表现的比例尺也呈现出前所未有的巨大，而画面的精细程度也是其他机种表现不出来的。TGS的DEMO录像通过一场战斗，将主人公、敌人、背景环境和其他RPG的要素展示得很充分。玩家控制的三人分别与三个敌人交战，主人公用剑轻松地消灭敌人，随后擒住另外一个敌人，该敌被一名女性角色打倒；这时第三个敌人逃跑了，随后全体同伴对之穷追不舍。这个时候一只喷火的怪物拦住了众人，主人公让其他同伴躲开，之后随着他的一声召唤，白骑士出现在画面上。遗憾的是，演示动画在白骑士与怪物的战斗中突然结束了。

游戏中各种模型的建造复杂，多边形的丰富使每个角色的造型都十分平滑圆润，动作流畅，镜头配合到位，整个游戏的动画效果更具有真实感，为次世代RPG的标准树立了榜样。游戏的画面精细程度使人产生错觉，仿佛静止图像就是CG图画一般（美国某游戏网站对演示动画的评论）。这种评价对PS3的即时演算能力评价是相当高的，本作将成为PS3主机的第一大RPG。

中世纪幻想的世界观

游戏背景很有“RPG风格”。原本和平的巴兰多鲁王国的公主即将举行自己的成人仪式，就在盛宴即将召开的时候（夜宴？），神秘的黑衣军团突然袭击了这个国家。整座城池都化为火海，国王也在乱军之中丧生，国家陷入混乱。就在这时，一个为酒商打工的少年带着公主逃带了地下宝物库。就在他们进入仓库之后，他们发现了从古代遗迹中发掘出的白骑士铠甲……在这个濒临被战火摧毁边缘的世界中，主人公偶然得到了这件古代文明中的道具，从而拥有了变成白骑士的能力。白骑士的身高是常人的3倍多，可以轻而易举地将来犯之敌打败。白骑士的力量可以用来对付入侵的黑衣军团。这是上天的安排吗？在白骑士的努力下，敌人的进攻被阻止，人们准备夺回自己的家园。然而，少年变身的英雄很快就会遭遇到强大的对手——黑骑士。



本作的核心角色，是依靠古代技术制造的战斗装置，在传说中拥有与世界抗衡的力量。被主人公发掘出来之后，成为与敌军对抗的武器。

全身被漆黑的铠甲包围，身上有巨大的翅膀。与主人公变身的白骑士不同，它是半生命体的兵器。

←↓主人公发动攻击的瞬间。他的手上出现了铠甲，之后全身被光芒包围，最后变身成为白骑士的状态，和敌人真正的超级战斗即将展开。

攻击变身之前劲酷特写

←在一般人的角度就可以看出白骑士的高大形象，能够以压倒性的威力和敌人作战。



→白骑士的身高是正常人的3倍以上，和敌人作战时威力巨大。

变身成巨人站立在大地……



构筑庞大恢弘的背景勾勒冒险世界 描绘每一个细节营造英雄登场舞台

当游戏开发者最开始设计变身系统的时候，白骑士有20米那么高，后来考虑到与人类角色作战时比例相差太大，就修改成现在的高度（大约7米左右）。这样的话和敌人作战的时候，其他正常比例的同伴也不至于变得和蚂蚁一样看不清，看上去还舒服一些。





青山翠谷的风景



↑游戏的大背景是拥有多个国家的复杂世界，战争频繁。

→不同的国家建筑特色也不一样。

壮大的城堡建筑是强权统治的象征

高度发达的城市

角色扮演新锐之作即将降临



你的面前是 在广袤无垠荒野上徘徊 背上负有城镇的超巨大乌龟

SCE在TGS大展的“PlayStation 3 剧场”展出了《白骑士物语》的大段高清影像。该段影像包括主人公在广阔背景中奔跑、遇敌、与BOSS作战的内容。这个展出一开始看来只是一个普通RPG的游戏画面演示。但是根据制作人日野晃博自己的描述，该游戏的制作不只是将PS2上的RPG简单地在画面上加以提升的过程。而这次制成的《白骑士物语》，和以前的RPG也不是100%相同的。

以往的纯RPG都是以你拍一、我拍一的战斗方式为特点，而无论敌我双方，在游戏画面里不过是个符号而已。你在下达指令之后，可以看到主角跳到敌人面前，朝敌人挥剑一砍，然后再跳回去。而敌人也可以用各种方式反击。但是双方无论怎么做，符号毕竟是符号，当主角一剑砍下去的时候，在很多游戏中，剑是从敌人的身体上贯通过去的，然后敌人头上冒出表示体力损失的数字。而在这个游戏里，你看到的将是真正的物理攻击过程，剑与敌人身体的接触和运动都被运算出来，武器之间的撞击都可以得到很好的表现。总之玩家们可以在游戏的细节中体会到真实的战斗。

日野晃博诉说本作的魅力所在

当初在设定主人公的时候，就已经决定为白骑士和怪物作战了。作为敌人的怪物有20米那么高，人类要与之作战几乎是不可能的。而白骑士的样子就如同奥特曼一样，变身之后和怪物在异次元空间中战斗。游戏的另外一个特点就是凸显出主人公和敌人的巨大落差。白骑士的身高是主人公的3倍多，接近7米，一般的人从下向上仰望的话，就会觉得白骑士的形象十分高大。主人公变身成白骑士的过程，就是少年之心成为英雄的具体形象的过程，一个奋斗的故事。

在进行游戏制作的时候，我们面临着两重挑战。其中之一就是营造一种彻底的规模宏大的主题世界观。以前的硬件在表现表面质感的贴图时，对于巨大的细节不能很好表现。现在PS3的机能比以前提高了很多，可以做出以前不能表现的效果。所以我们可以做出十分大的敌人。为了表现出角色的庞大，我们设计怪物的背上可以建起一座城镇。这个世界的动力也是由名叫“动力魔兽”的怪物在运动时释放出的能量构成的。比方说，游戏中的要塞的动力是由炎之魔人伊夫里特提供的，要破坏要塞的动力，就必须将魔人打倒。有许多巨大的机关都是由怪兽提供动力的，这些巨大的怪物，将有许多登场。

这次遇到的第二个挑战是战斗的场景。根据战斗系统的表现，要想在这方面做出大的变革，就要改变现在这种依靠自动演示的动画进行游戏的情况。如何才能使战斗具有真正的临场感呢？我们在制作《星际游侠》的时候就曾考虑过用光来表现刀剑运动的轨迹。最后的效果也不是特别的好。本作抛弃了这种非现实的因素，追求那种真实战斗的感觉。在格斗的时候，刀剑交错，火花迸发的场面使人觉得战斗是真实的，这种追求深刻印象的做法是制作者要求达到的结果。只有将战斗演绎得更加真实，才算是把次世代主机的实力发挥到了它应有的程度，这也是本游戏开发之初的基本制作概念。



←发动攻击瞬间的特写镜头。

能为波澜壮阔的故事增加色彩的是 个性丰富性格鲜明的各位同伴角色

主人公

本来是为城里的酒商做搬运工的少年，在宫殿的秘密仓库中发现了白骑士之后，成为拥有变身能力的战士。这之后他的命运将面临前所未有的考验，等待他的究竟是什么呢……

老骑士

与主人公一行共同冒险的老年骑士，从他锐利的眼光中可以看到他的实力。不但善于使用兵器，而且对各种魔法的使用也十分在行。

女主角

与主人公共同冒险的短发女孩。从目前公布的资料来看，似乎非常擅长使用匕首、等短兵器。她和主人公的关系如何呢？

风の种族

利用高速移动的小型飞行器在空中穿梭，从怪物身上采集能量（天然气？），之后卖给其他种族，以此维持自己的生活。这种无拘无束的自由民族被日野称作"空中暴走族"

白骑士的同伴们

←老骑士和短发少女是主人公的同伴。在游戏中，主角还会遇到其他的朋友吗？冒险的过程是寻真实自我的过程。

本游戏的最大特色，就是"彻底摆脱老套RPG的束缚，展开极具临场感的全新冒险"。以前RPG中敌我双方"你砍我一刀，我还你一剑"的战斗方式虽然是RPG的基本规则，但是现在看来毕竟过于死板生硬，在游戏主机能力飞跃发展的今天，这样的规则显得很落后。在新主机上诞生的新RPG游戏《白骑士物语》完全排除了这一点，发挥了创新的精神。本作的战斗追求的是火花四溅的打击感。攻击的方向、力量大小以及打中之后的反应，都是模拟真实战斗的。也就是说，游戏中构造的世界，是一个比较"符合物理规则"的世界。要把这些动作做得足够细致的话，就需要编写更加复杂的程序，进行更多次的运算，耗费更多容量。从这点看来，PS3可以很好地满足这些过去看起来十分奢侈的要求。在战斗之前，可以编辑战斗的技能表，这样的话进入战斗后就可以实现比较方便的半自动战斗状态，主角可以华丽地向敌人发动一连串的进攻。这种编辑方式以前经常在许多动作RPG中见到，而Level 5又擅长这方面游戏的制作，这种战斗的感觉应该是很不错的。

充满投入感的实时战斗系统的设置 节省时间使作战的过程更简单舒畅

游戏的战斗系统是通过玩家事先设计和编排，之后通过简单操作进行的。这样的系统继承自以前一些动作要求比较弱的A・RPG游戏（如传说系列），但是又有它独特的一面。总的来说，玩家在战斗的过程中不会感到阻碍和不舒服，作战将在轻松愉快的过程中进行。

1 开始前的预备工作必不可少

在进入战斗之前，首先打开主菜单，进行使用招数的设计。游戏中设有"招式设置面板"（ファンクションパレット），可以在战斗前把自己要用的招都设计好。其中招式有A、B、C、D4个种类。其中A是普通技，B是浮空技，C是空中追打技，D是落地追打技。连续技有N个段（N≤7）。不同段位的技能组合起来可以形成连续技。

←战斗是在旷野发生的。

2 在战斗时配合连续技的使用

比方说，在设置技的时候，可以在1处设置一个普通技，2设浮空技，3设空中追打，4设为落地追打，等等等等。这样的话在战斗中就可以使出比较华丽的连续技了。将敌人打至浮空之后华丽地将其轰至地上再打，这种连续追击的感觉很过瘾。需要注意的是，游戏里是没有MP的设定的，所有的特殊技都是以"ファンクションチップ"来表示的。



←不同角色的能力各异。

3 设置完毕 战斗开始 注重连携

进入战斗之后，玩家的各种属性受个人水平、装备、与敌人的距离以及地形位置等因素的影响，可以说每移动一步，攻击与防御的属性都会有微妙的变化。之后在游戏里移动光标就可以对目标敌人发动攻击了。和同伴一起协作的时候只要设好各自的招数，就可以发出威力强大的组合连携技，战斗的多样性更加突出，而游戏的不确定性也会增加。



←瞄准敌人发动攻击的瞬间。

游戏中怪物的比例造型拥有史无前例宏伟规模

游戏中的怪物是由不同的生命体与机械体结合之后形成的。除了刚才介绍过的背上有城镇的巨龟之外，还有许多小一点的怪兽。主人公一行将与这些怪物作战，由于它们的体积太大，所以必须变成白骑士才可以和它们抗衡（？），不知道和这些家伙作战的时候会不会和“旺达与巨像”一样，不是玩死怪物就是被怪物玩死。另外这些怪物身上的机械装置是什么人制作的，也是一个未知的谜题。拥有高度科学技术的文明注定会被自己毁灭吗？

繁荣的都市建筑在巨龟的背上



→巨龟身上的城市，上面有非常宏大的建筑，还有许多居民住在其中。

全长2000米的坚固身体底座

←全长2000米的怪物，究竟是依靠什么作为能量来源呢？它每走一步，上面的城市会不会随着一起颤动？看来防震措施很重要啊（笑）。

这种怪物兵器能够放射蓄积的能量光束……



超级生物兵器自行火炮



↓身上有炮的小型怪兽，是一种合成兵器，但是不知道能不能操纵。

比较小的怪物有各种机械装置

→利用炼金术制造出来的怪物。背上的蒸汽装置是助动的，看来是一种交通工具。人可以乘坐它穿梭于不同的地方。



“排除以前RPG的约束，临场感十足的战斗画面”——这是游戏制作人向玩家们做出的承诺。

负责制作游戏的日野晃博对媒体表示，游戏的设计和制作以次世代主机的机能作为基础制作的，所以本身的素质是很高的。但是由于游戏的容量比以前多了10倍，所以游戏的开发和编程工作比以前也多了很多。繁重的工作量使开发小组面临以前没有的压力，到目前为止，在东京游戏展上演出的录像只是开发度在10%左右的结果，就已经技惊四座。到游戏开发完成之后，总体素质会比现在的制品高出更多。PS3在发售之初，非常需要这样一部角色扮演游戏来吸引众多玩家。但是因为PS3游戏的开发过程比以前复杂，多边形的数量与即时演算的速度以几何级数增加，所以游戏制作需要的时间也不短。加上PS3本体硬件也一直在不停地修改，所以本作不可能赶上首发，在2007年上半年推出就算是比较快的了。在这之前曾经有过某方面要求制作者赶在PS3发售之前完成游戏，甚至可以缩水处理的传闻。但是正如日野晃博所言，Level 5从不在这方面以牺牲游戏开发素质的方式赶工，这样才能做出能够为PS3代言的RPG。所以本作的品质是可以保证的。

在游戏制作的时候，动作捕捉是最重要的环节之一。Level 5在调整动作捕捉方面做的工作是最耗费时间的。在特技演员完成了游戏中动作的录入之后，技术人员需要将动作的偏差值加以修正，使之与游戏中模型的形状与动作真正符合一致，显得更加自然。当初制作《暗云》的时候，Level 5 没有捕捉设备，所有的动作都是纯手工编辑出来的，所以这些编程人员的技术水平足以担任PS3游戏的开发。动作捕捉的数据经过他们的处理，其流畅程度比手工编制的程序要高很多。另外一方面，由于游戏的环境设计和物理引擎比以前更加复杂，所以投入的时间和工作量都超过了一般人的想象。这也是游戏开发进度至今仍然没有超过50%的原因。

本作的上市时间虽然不算早，但是绝对不会太晚。PS3的发售已经近在咫尺，但是这台主机从发售到成熟还需要一定的时间。目前PS3的形态已经基本确定，除了价格在降了10000日元之后仍然偏高，以及没有震动功能的手柄受人诟病之外，其他一切还可以接受。说到本作最大的遗憾，莫过于没有震动功能的支持。但这并不是Level 5能够左右的问题。因为专利权的争夺失败而悍然取消了手柄震动功能的SCE，已经受到很多游戏开发者的抱怨。在游戏的影响遍及声、光、触等感官的现代，剥夺游戏者享受震动的权利无异于对玩家精神的一种侮辱。正像与SCE争夺震动专利权的Immersion公司总裁Victor Viegas所说：“当新一代游戏主机在图像和音效上大笔投入开发资金时，PS3却放弃回力馈震动这一游戏手柄的重要功能，不啻于技术上的退步。”其实区区一个专利，把它买下来又何妨，SCE为了自己的面子，可以说把玩家连同游戏的制作人都一起害了。

虽然游戏的开发速度还很缓慢，但是这也给开发者以更多的改进与创新的机会。本作比起Level 5以前在PS2上开发的《星际游侠》来，基本上没有什么相似的痕迹，《星》中明确被继承的要素只有无缝读盘和移动时同伴们互相对话的系统。除此之外，一切几乎都是新的。游戏最终的样子还是和以前不同的“新形态”。实际上，Level 5在每制作一代作品的时候都会大刀阔斧地变革一番，所以这是在人们预料之中的事。



再现空中——

《最终幻想12》的主人公
瓦恩与他的女朋友潘奈罗
这次再度归来！
成长之后的两人
重新展开广阔的冒险
这是以天空为舞台的新的故事。
这究竟会是什么样的游戏呢？
现在就让我们一窥究竟！

FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS

“古雷巴多斯的秘宝”打开了消失的记忆之门
天空的那一端——
是有翼之人居住的地方。

NDS	本刊译名：最终幻想12 亡灵之翼				CERO 審査予定
	Square-Enix	价格未定	2007年预定		
角色扮演	卡带	日版	1人	容量未定	

在广阔天空中再度展开的冒险故事

最具冲击力的《最终幻想12 亡灵之翼》的情报，当然还是来自游戏制作者本身。这次采访的对象是游戏的首席制作人鸟山求和助理制作人横山荣介。他们将向大家讲述游戏的制作概要、细节设定的意味以及舞台背景的情况，还有鸟山先生对于游戏的评价。

——请向大家说一下游戏开发的主要思路。

鸟山■之所以选择NDS作为开发平台，还是有理由的。最近我们在身边发现了许多玩NDS的人，这台主机使许多以前没有玩过游戏的人都接触到了游戏的世界。之后我们想到的最初创作概念就是“最初的FF是什么样的呢”，我们希望在DS上制作出一部适合它的FF游戏。FF3的成功给了我们很多启示。现在我们要制作的不再是复刻作品，而是DS上的一部全新的《最终幻想》。

——在TGS上展出的影像，大家都看过了。即使是刚接触FF的玩家也会觉得这个游戏有难以抗拒的吸引力。请问游戏的文字和战斗部分是什么样的呢？

鸟山■游戏中的文字表现是这样的。比方说，战斗的过程中都是经过历代的游戏制作经验洗练出来的，这样的话专业性就强一些，刚接触的玩家也许会感到不好适应。所以我们将游戏中复杂的部分再次简化，从而形成简单的战斗。DS的硬件机能可以用一支笔就操纵全部内容，我们在当初策划的时候就是这样想的。

——DS的互动系统十分便于人们理解，所以游戏系统就是以此为基础制造出来的吗？

鸟山■操作简单，遇敌简单，战斗激烈，这就是我们设计的战斗系统。即使是刚接触游戏的人，也可以比较快地适应到其中去，体会到里面的乐趣。我们是这么想的。

故事的舞台

——故事发生在什么时代呢？

鸟山■大概是前作结束几年之后的事情吧，目前没有具体的时间限制。如果一定要说是哪个时代的话，应该说是瓦恩与潘奈罗作为空贼所活跃的时代。

——和前作相比，时间会不会相隔较远呢？

横山■这并不只是FF12的续作。我们觉得这应该是FF的最新作，而不是FFX-2那样的作品。

——原来如此。这回的游戏的开篇中，提到了“古雷巴多斯的秘宝”，这个大家在FF12中也有所耳闻。这是本次游戏的关键所在吗？

鸟山■因为这是在FF12之后发生的故事，为了表现出瓦恩作为空贼活跃的那种劲头，所以我们选用这个词作为游戏的导入语。但秘宝具体是什么，却是本作中原创的内容。

——“古雷巴多斯”在FFT的伊巴里斯语言中就存在了，这回还有什么用语呢？

鸟山■当然了，在故事的开始瓦恩他们是在伊巴里斯大陆冒险的，当然得有一些用语来表明游戏的世界观。但是在乘飞空艇飞出伊巴里斯之后，就会到达一个和以前完全不同的世界。

横山■一定要用飞空艇来自由旅行，这就是开发之初我们的提案。

鸟山■从游戏序盘开始就可以开着飞空艇周游世界了。

——是自己驾驶飞空艇吗？

鸟山■最近的几代FF都不能自己操作飞空艇了，所以这回一定要从故事开始就驾驶。就是“我是最快的空贼！”就是这种感觉（笑）。

——那真不错呢。宣传片上所说的大陆，名字叫“普鲁瓦玛”。这样的世界是游戏的舞台吗？

鸟山■这片大陆位于云中，是漂浮在伊巴里斯大陆上方的世界。它的构造当然是很复杂的。当然了，伊巴里斯大陆也是在游戏中登场的世界。

——那么说的话，游戏里也是有很多种族的了？

鸟山■这是FF12的世界，当然会有许多种族登场。这次还会有一些带有其他特征的新种族……还是请大家期待吧（笑）。

题目的意义

——游戏的标题

「潘奈罗，准备出发吧！这次的旅程只有我们二人」

激情飞越天空 意气风发 瓦恩 VAAN

本作的主人公。以前一直梦想拥有自己的飞空艇，现在已经在战斗中变得成熟，在经历了家国兴亡的变迁之后，成为独立于世俗世界之外的空贼。现在和潘奈罗一起在空中巡游，寻找自由之外的“重要的东西”。

归来的灵魂与飞空之翼交织在一起

关于前作《最终幻想12》

瓦恩是一个向往空贼生活的男孩子。在一次偶然的机会中，他遇到了潜入王宫的空贼巴尔弗雷亚和芙兰。三人从王宫逃出之后，在路上遇到了已灭亡的达尔玛斯卡王国的继承人——阿西亚公主。瓦恩等人跟随她一起穿梭于各种恩怨是非之间，从而了解到许多以前不为人知的国家之间毁灭与侵攻的秘密。在反复思量之后，阿西亚放弃了玉石俱焚的破魔石复仇计划，并且和同伴一起突入帝国军飞空艇巴哈姆特号内部，消灭了发动战争的阴谋策划者，使和平重新到来。之后瓦恩实现了他的梦想，成为一名空贼。

探索与好奇心
引导少年前进

有什么意思呢？

鸟山■"Revenant"本意是"亡灵"，也有"复苏、复活"的意思。我们用这样的标题就是想表示出"PS2的作品在NDS上复活"这种意思。而"Wings"就是翅膀了，这个题目表现出新玩家接触到这个游戏的时候，有一种"插翅而飞"的感觉。这就是这部FF的含义所在。

——这个标题在故事中有没有隐藏的含义呢？

鸟山■在故事里当然会有亡灵之翼登场，它也是同样具有含义的。

——游戏的LOGO是翅膀的形状啊。

鸟山■这个LOGO是飞空艇的设定之一。颜色是和天空一样的蓝色。而飞空艇外形是由上国料勇设计的。

——这次的LOGO不是由天野喜孝设计的啊。LOGO上半部分的人物是女性吗？

横山■这是很敏感的部分啊。关于这个么，可以产生各种想象，在游戏的过程中，就会逐渐领悟到LOGO的含义的。

——宣传资料中出现的是新的飞空艇吗？FF12里的巨大飞空艇都是以召唤兽的名字命名的。这次呢？

鸟山■这些飞空艇当然是有名字的啦。不过现在还暂时保密。

——除了在FF12中瓦恩得到的飞空艇之外，还会有新的飞空艇出现吗？

鸟山■瓦恩的飞空艇大家都看到了……至于其他的，大家可以在以后看到。

——天空的翅膀都是游戏的关键字，而且飞空艇也出现了很多。

鸟山■因为是空贼活跃的世界，所以FF12里那种大型的战舰是比较少的，这次大家要乘坐飞空艇自由飞行，瓦恩的飞空艇是一艘"母舰"，上面容纳着和他一样的孤儿。他们在飞空艇时间建立了新的家庭，之后在新的世界结识伙伴，展开冒险。

关于同伴

——在TGS上出展的影像里，还出现了其他的角色。我们期待他们的登场。

鸟山■影像中出现的巴尔弗雷亚他们是一定会出现的（笑）。在FF12中，瓦恩被卷到了巴尔弗雷亚与阿西亚的故事里，形成了错综复杂的剧情，而《亡灵之翼》则是完全以瓦恩为主角的游戏。虽然巴尔弗雷亚也会出现，但是这也是以瓦恩为主导的故事的一部分。与FF12相比，瓦恩的故事将被描述得更深刻。总的来说，游戏的形态和内容都将是在DS上全新制作的。

——潘奈罗也是空贼吗？

鸟山■潘奈罗和瓦恩是一起行动的。所以从某种意义上说应该算是空贼吧。在FF12里她和瓦恩是朋友关系，现在的话他们的关系应该更进一步地发展吧（笑）。最后瓦恩和潘奈罗的关系将是影响游戏剧情的内容的重要部分，说起来，估计瓦恩也是这么想的吧（笑）。



现在的她比以前成熟了一些
潘奈罗 PENELO

现在是瓦恩的飞空艇导航员，从事的工作十分重要。她换了一身舞蹈家的服装，在流动的空气中翩然起舞，迎接新的冒险的到来。在她和瓦恩的面前，会有什么样的事情发生呢……？

「新的冒险即将展开 瓦恩，我来为你导航」



关于FF12知识的基础用语

【伊巴里斯】FF12所有故事发生的世界。由3块大陆构成，在这个世界里有许多不同的种族共同生存，构成复杂的人类世界。另外FF战略版的世界也叫伊巴里斯，和这个世界是平行的。

【达尔玛斯卡王国】沙漠中建立的小国，是FF12的女主角阿西亚公主的祖国。曾经与北方的阿尔凯迪亚帝国交战，国王在与帝国协商停火的时候，被不知名的刺客杀害，该国随即被帝国吞并。该国的王位继承人——阿西亚公主在流亡中组织了解放军，最终完成了复国的任务。

【阿尔凯迪亚帝国】意图称霸整个伊巴里斯大陆的军事国家。凭借强大的军事力量将达尔玛斯卡王国灭亡，与南方的罗扎利亚帝国抗衡。

【罗扎利亚帝国】在伊巴里司大陆南方的军事国家。与北方的阿尔凯迪亚帝国争夺大陆霸权，拥有与之对等的军事实力。

【普鲁瓦玛大陆】凭借魔石的力量在空中浮游的一片大陆。在FF12的故事中，空中都市"比尤埃鲁巴"位于另外一块浮游大陆"多鲁斯特尼斯"上。

【魔石】包含自然能量"魔雾"形成的特殊的矿石。此外还有吸收魔雾能量、使魔法无效化的"破魔石"存在。



↑瓦恩与潘奈罗在FF12中的感情戏很少（笑）。

游戏结束时间限定在7日内



←故事发生在东京的时尚街区涩谷（也作「涉谷」），这里是日本流行文化的聚集场所。

←少年们面临着未知的命运。

在TGS上展出的NDS游戏中，由Square-Enix开发的新形态RPG《美妙世界》以其独特的表现和华丽的效果吸引了无数玩家的目光。由开发GBA版《王国之心—记忆之链》的原班人马（株式会社Jupiter人员）开发制作，野村哲也担任主要人设，使这部作品在初一公布就得到了众多喜欢《王国之心》的玩家的支持。游戏的背景设置在东京的时尚中心涩谷区，这里是日本年轻人流行文化所在的地方，所以本游戏的受众以追赶潮流、崇尚自我的年轻人为主。

□文/猴子

NDS	本刊译名：美妙世界			CERO 審査予定
	Square-Enix	5040日元	2007年	
角色扮演	卡带	日版	1人	记忆容量未定

由《记忆之链》小组开发的全新作品

由《王国之心 记忆之链》的制作小组Jupiter开发的《美妙世界》，是该小组为NDS全新制作的概念型游戏。开发者有制作《最终幻想》和《王国之心》的经验，他们在新游戏的制作中有什么独特的想法呢？我们来看一看《美妙世界》的制作核心人物——野村哲也（总制作人，主要人物设定）、神藤辰也（导演，统括开发）、长谷川朋弘（助理导演）和荒川健（计划制定人）是怎么说的吧。

——请问这部作品的制作概念是怎样的呢？

神藤■因为是在NDS上制作，所以在一开始做企划的时候就考虑到同时使用双屏幕进行游戏了。那时候DS刚刚出现，所以具体怎么做以前没有先例。我们3个人用了2年的时间才慢慢将战斗系统的骨架构筑完毕。

长谷川■我一开始的时候是想抛弃所有现成的开发概念。所以像普通的画面背景啊，道具的取得和使用等等过去的要素都被舍弃了。那个时候无论是游戏的企划还是剧本创作，大家都是反复推翻自己的想法。当计划拿给野村先生看的时候，正是《王国之心2》紧张制作的时期。

——为什么选择DS作为硬件载体呢？

神藤■DS的上下屏幕和触摸功能，都是在制作时有新意的要素。

——会利用到硬件的通讯机能吗？

神藤■具体是哪种形态还没有确定，我们准备使用无线通信的麦克功能。

——在战斗的时候上下屏幕都用到，这种设计以前还真没有呢。

长谷川■是啊，这种设计只有在DS上才会出现的。如果说只是在战斗的时候拿另外一块屏幕显示状态等数据，那么单屏幕的游戏机也可以做到，就没有在DS上制作的必要了。

——两个屏幕同时游戏会不会很难啊？这个游戏是给深度玩家制作的吗？

神藤■情况不是那样。像FF这样的游戏，一般都是中学生和成人小玩，要人许多LU来玩的话就得费不少心思。而这样的游戏，在操作时经过逐步的掌握，最后完全可以适应，从而享受到游戏的快感。

长谷川■游戏里并没有什么强制性系统。实际上，在游戏进行的时候，可以只对下屏进行操作，上屏可设定为自动战斗的状态。习惯之后，可以有许多不同的玩法。

荒川■光球上下运动的时候是要兼顾到两个屏幕的，自然会形成上下交互的状态。只操作一方也可以进行下去，最后还是要看玩家们的兴趣。

——没有两屏幕必须同时游戏的必要吗？

荒川■当然了，最后两个屏幕都活用的话，得到的评价也会比较高。不同时操作没有惩罚，但是同时操作 2 个屏幕的话会有奖励。

——在地图上探索时，是怎么进入战斗的呢？

野村■不是随机接触敌人进入战斗，战斗是由你自己决定的，具有很强的能动性。

神藤■比方说，在街上进行精神力扫描，就会发现敌人“noise”。而这个noise是存在于人的思考之中的。

长谷川■见到敌人之后可以躲避，也可以反复将它们打倒多次。

——反复打倒？那倒是很方便啊。

长谷川■但是， 反复打它们的话它们会变强的（笑）。

——反复打倒敌人有什么好处吗？

荒川■是的。主要是获得超能力以及主角成长的经验值。

——游戏的人物和主要场景的原画，都是野村先生画的吗？

野村■背景插图为了突出涩谷地区的氛围，是由艺术总监来画的。但是白天虽然人很多，但是可以进入特别的状态。音操在闭眼的时候可以感觉到不同寻常的声音，这与他平时少和人接触有很大关系，所以给他设计了头戴耳机的形象。

本作的最大特色是战斗。战斗的对象是在涩谷地区产生的种种怪物。这些怪物隐藏在人的内心中，拥有读心术的两位主人公可以通过能量脉冲的方式在人群中发现怪物的藏身之处，之后将它们消灭。玩家要利用DS的双屏幕上下同时展开战斗，操作男主角“樱庭信操”与女主角“美D四季”一起作战。在游戏时，用十字键操作上屏，用触摸笔操作下屏。两个屏幕上的战斗画面紧张而协调，上手之后就不会有手忙脚乱的感觉了。另外对于不习惯双屏同时战斗的玩家，可以选择上屏幕自动操作。在能量积攒到一定程度之后，屏幕上会出现一个光球，这个球可以在上下屏幕之间移动，用触笔有节奏地连续打击光球，可以使两人的攻击力上升。

除了战斗之外，在发展剧情的过程中收集情报也是十分重要的组成部分。在接受“死神”布置的任务之后，音操可以通过超能力读懂他人的思想。在下屏右下角有一个骷髅形状的徽章，触摸之后人群中就会出现许多蓝色对话框，里面是街上的人们的思想，在框中以关键字的形式表现出来。通过调查这些内容，可以找到想要的情报，从而将游戏的剧情向前推进。在7天的时限到来之前，必须要收集到足够的情报才能在游戏中生存下来。

色彩丰富的冒险场景 两个画面同时展开

美咲四季

充满流行感觉的15岁少女，性格冷静而孤傲，有种新新人类的感觉。平时最喜欢的就是研究流行服装和打扮，是一个前卫的新潮少女。无论走到哪里带着亲手制作的黑猫形状的布偶。

樱庭音操

故事的主人公，15岁。拥有独行而不从众的思维方式。平时的兴趣是街头艺术创作，在游戏开始之后，获得了通过特异功能读取他人内心的能力。



←街上的人们内心中存在着各种不同的声音，和生存游戏有关的情报就在这些声音中，需要去探索。



←四季将有骷髅标记的特殊徽章交给了音操。

触划屏幕上的符号 在音乐中开始作战

←主人公闭上眼睛之后，可以通过感知他人内心世界的方式来找到隐藏在人心中的noise，之后就可以进入战斗或者收集情报。

华丽纷呈惊现NDS平台

——与外界隔断之后就可以听到什么……所以音操就是“操纵声音”的意思吗？声音在游戏中有什么特殊的意义吗？

神藤■这个么……目前保密（笑）。

荒川■敌人命名为“噪音”（noise），确实包含有声音方面特征的设定。

——在标题画面还有其他的角色，他们都是伙伴吗？

野村■虽然各人的目的不同，但是这些年轻人最后还是有可能成为朋友和伙伴的。

荒川■他们是死神游戏的参加者。

——玩滑板的少年与最右边的角色戴的帽子形状是一样的。

野村■这两个人多多少少有点联系。右边的那个女孩子……啊，这个问题我们会在以后的报道中详细说明的。

——那么，为什么选择涩谷为游戏的舞台呢？

神藤■这是一条象征现代年轻人的街道，是各种文化混杂的场所。在最初企划的时候我们打算拿整个东京作为舞台，后来还是以涩谷的特殊性作为中心，就这样决定了。

——故事的初期设定真是很多地方都不清楚。至于向孩子们布置任务的死神……

神藤■死神是游戏的管理者。为什么音操会参加这样的游戏，为什么大家被封闭在涩谷，这些原因在游戏里会有深刻的解释。

——《美妙世界》为什么取这样的名字呢？

野村■这是爵士乐歌手路易·阿姆斯特朗的一首歌的名字。在确定游戏故事的主题之后突然想到了这个题目。

——故事的主题是什么呢？

野村■“人们都在寻找逃生的道路。”平野的企划书是这么写的。

神藤■这并不是消极的态度，有个逃命的地方并不是坏事情。

定2007年发售

——目前游戏的开发进度如何？

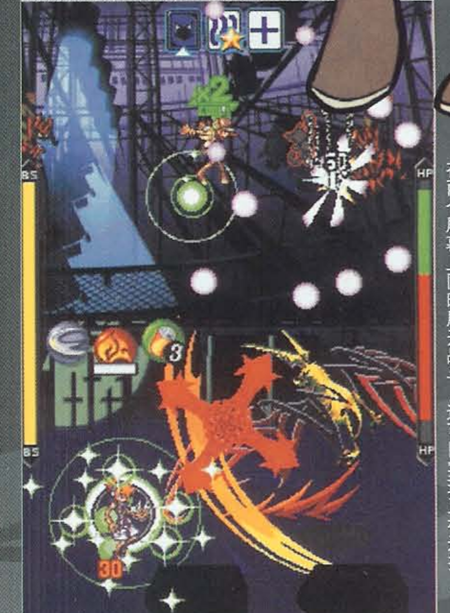
野村■50%……差不多吧。

荒川■真有那么多吗（笑）？

野村■2007年发售。今年恐怕来不及（笑）。

——最后请对玩家们说几句吧。

野村■我和诸位合作的时间很长，这些制作人员都是Square-Enix的次世代游戏开发者，这次我对他们很信任。《王国之心》的开发小组确实是人才众多的团队，另外也有其他单位的优秀成员。在这些先驱者的带动下，今后我们还将尝试这样的作品。请大家继续期待。


←与敌人的战斗是十分奇妙的过程，玩家操作两位主角在两个屏幕上同时展开战斗，还可以实现互相连携。

レイトン教授と不思議な町

NDS	本刊译名：莱顿教授和不可思议的城市			CERO A
	LEVEL-5	4800日元	2007年2月15日	
冒险解谜	卡带	日版	人数未定	记忆容量未定

本款冒险解谜类作品是LEVEL-5公司登陆NDS主机的第一款作品，于2006年10月11日召开了发表会。在发表会上，社长日野晃博首先走上讲台，为大家讲解了今后该公司的发展方向。关于该公司出版事业，日野晃博希望能保持长久以来的制作热情继续努力，并且要继续将游戏开发作为工作重点，而不是成为单纯的出版商。

□文/雪飞



©LEVEL-5 Inc.

©LEVEL-5

著名厂商新开始，登陆掌机新一弹！奇妙城市大冒险，解除谜题向前进！

本作是LEVEL-5完全独立发行的第一款游戏作品，从游戏的名称上便可以知道，本作讲述的是冒险的故事，并且需要玩家不断解谜才能推动剧情的发展。由于本作是LEVEL-5第一次独自出版，因此厂商很希望能制作出一款脱离传统，让玩家感觉耳目一新的作品。因为NDS主机的触摸笔非常适合本款作品，因此LEVEL-5将自己进军出版业的第一款游戏登陆到NDS主机上。目前本作的开发度已经完成了百分之八十左右，是莱顿教授系列三部曲之一。日野晃博亲自担任本作的制作总监，因此虽然本作是进军出版业的第一作，但也是非常有趣并且经过多次调整的自信之作。作为出席发表会的嘉宾，著有《头脑体操》的千叶大学名誉教授多湖辉登场发言。作为游戏的制作监制，不但提供了《头脑体操》中的问题，还制作了大量新的问题。日野晃博从前就是《头脑体操》FAN，因此在制作本款游戏前特意去拜会多湖教授，交谈之后，多湖教授对本作也非常感兴趣。因此特意到九州参观LEVEL-5公司，结果在参观完LEVEL-5的办公室后，多湖教授立即判断出"这样的公司一定可以制作出非常优秀的作品"，因此全力参加了本款游戏的制作工作。

→虽然是NDS主机，但游戏画面一点也不含糊，完美地表现出整个城市的风貌，更表现出欧洲小镇的城市特色，让人不尽佩服NDS主机机能和LEVEL-5的制作实力。

美丽小镇大冒险 内涵深韵谜题万千



©LEVEL-5 Inc.



©LEVEL-5

←可游戏中大量使用动画，整个游戏主题轻松自然，再配合上大量的解谜要素，共同组成了魅力十足的本款作品。

新意十足新厂商的辉煌新篇章 动画游戏齐头并进新挑战！



↑乍一看是非常普通的一款冒险游戏，但实际上游戏中包含了大量谜题，需要玩家开动脑筋。

聚集各界名角色联手打造

本作不但是由业界明星日野晃博监督，著名教授多湖辉参与制作，还聘请了大量智力开发专家和专业的漫画家参与制作。而本作的主要配音则是由大泉洋和堀北真希担任，大泉洋负责为莱顿博士配音，堀北真希为莱顿博士的助手配音。虽然大泉洋自认为并不擅长游戏，但是仍然觉得本作是一款可以一直在车中游戏的有趣作品；堀北真希虽然是第一次参与配音演出，而且扮演的是未成年的小男孩，但仍然竭尽全力来完成自己的角色。连任天堂公司的营业部长波多野信治也对本作给予了高度评价"本作采用了全新的制作手法，是让人耳目一新的解谜游戏，是一款教育性文化性和娱乐性并存的作品！"



←左起：任天堂营业部长波多野信治、本作制作总监日野晃博、千叶大学名誉教授多湖辉。



↑为少年配音的堀北真希女士，这次是她初次挑战配音行业……



年纪虽小 智慧不输于人



→游戏中没有激烈的战斗与无情的杀戮，只有温馨和睿智，相信玩家在游戏之外也能很有收获。

益智游戏再掀波澜——锻炼大脑一枝独秀傲视群雄



→虽然在游戏发表会上没有着重强调本作的游戏画面，但使用大量的动画也突出了本作的独特魅力。

←大泉先生和堀北小姐的配音演出将主人公性格捕捉到位，使游戏中的人物活灵活现。

胸有成竹答案出——绅士风度灵犀一指

聪明人的奇妙世界——开动脑筋活跃思维

→强烈推荐那些厌倦了刀光剑影武林争斗，不想再拯救世界的玩家购买本款作品，因这是个活跃思维提高智力的游戏。

拥有过人的头脑——其实并不是那么难

↑最近出现在游戏市场的新型的益智类型游戏可以在很大程度上缓解我们的压力，使我们变得更聪明，本作也不例外。

试游会上新体验，提前进入神秘城！

在发表会后，专门为玩家和记者们召开了体验会。在为这次试玩特意准备的体验版中，介绍了莱顿教授和少年助手接受了大富翁亲属的委托，进入不可思议的城市。游戏的基本系统与一般的冒险游戏相同，玩家一边读着教科书一边进行游戏。玩家可以使用触摸笔，只要点中其他人物便可以与其对话。想跳过对话只需要使用触摸笔轻点画面，也可以使用按键操作。



在这个不可思议的城市中，人们都非常喜欢解谜，随便跟谁对话，他都会向玩家提出一些问题。而且在找到委托人之前，玩家会遇到很多人，层出不穷的谜题甚至会让玩家产生这里不能通过的感觉。这些需要解决的谜题以《头脑体操》为基础，需要玩家开动脑筋深思熟虑。因为是试玩版，因此玩家还不能接触到剧情事件（不能正确解答谜题，对话不能继续进行）。但玩家却可以从古老的动画一样的视觉效果中，感受到强烈的独创性。

日野晃博和他的LEVEL-5

日野晃博在接受最近的采访时表示，LEVEL-5在接下来的这段时间将更加专注于PS3主机上。看来LEVEL-5将在多个主机平台上齐头并进，花开遍地。曾经担任过《暗云》、《黑暗编年史》、《DQ8》、《星际游侠》的LEVEL-5在新主机的时代奉行的是多边支持的政策，无论在哪个主机上都会进行游戏开发。



↑在接触到上面的作品后，LEVEL-5开发的作品中有一点可以让玩家确定，那就是无论在哪台主机上制作游戏，LEVEL-5都坚持高品质的要求。

头脑体操是基础 开动脑筋受益无穷

在发表会后，专门为玩家和记者们召开了体验会。在为这次试玩特意准备的体验版中，介绍了莱顿教授和少年助手接受了大富翁亲属的委托，进入不可思议的城市。游戏的基本系统与一般的冒险游戏相同，玩家一边读着教科书一边进行游戏。在游戏中玩家可以使用触摸笔，只要点中其他人物便可以与其进行交流。想跳过对话只需要使用触摸笔轻点画面，也可以使用按键操作。

在这个不可思议的城市中，人们都非常喜欢解谜，随便跟谁对话，他都会向玩家提出一些问题。而且在找到委托人之前，玩家会遇到很多人，层出不穷的谜题会让玩家产生这里不能通过的感觉。这些需要解决的谜题以《头脑体操》为基础，需要玩家开动脑筋深思熟虑。



新问题 立刻回答

有车阶级



ナゾ 31　ヒントメダル: 10

あっ！街があぶないっ！

今にも街に襲いかかろうとしている巨大モンスターの目をひと突きにしてくれ！！

怪物袭来



↑少年助手非常崇拜莱顿教授，而且虽然自己还未成年，但是在多年的工作中已经茁壮成长，是莱顿教授身边的最佳伙伴。

毁灭的印记，已烙印在血脉中……



由韩国厂商Phantagram所制作的《炽焰帝国》可谓是近年来异军突起的一个系列。它将动作游戏的要素融入到即时战略游戏之中，让人既可以操纵一位英雄冲锋陷阵，又可以指挥千军万马驰骋纵横，营造了独特的战场气氛，因此受到很多玩家的青睐。最近，我们又得到了系列最新作《毁灭之环》的消息。不过，本作的类型与以往各作有所不同，不再偏重于战略战术，而是采用了A·RPG的形式。当然，《毁灭之环》仍然承袭了系列一贯的世界观背景与风格，众多熟悉的角色也将在其中登场。因此对于《炽焰帝国》的拥趸来说，这仍然是一款不能错过的作品！

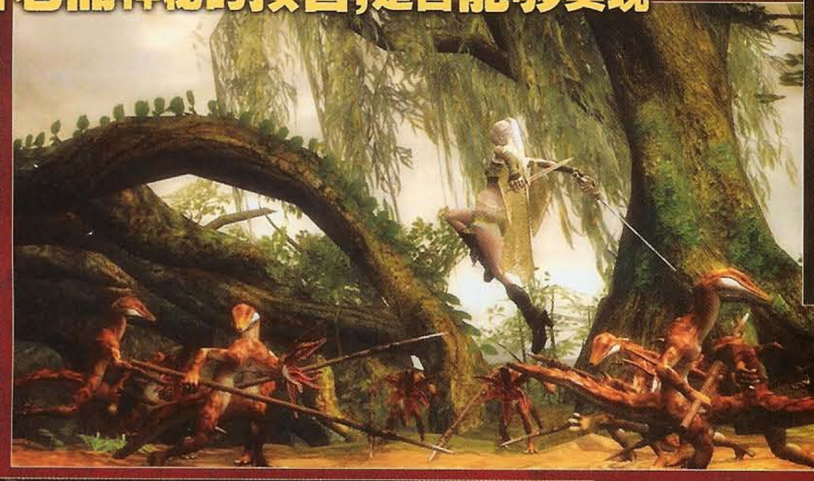
Kingdom under Fire CIRCLE OF DOOM

《炽焰帝国·毁灭之环》以A·RPG的全新形态登场，游戏方式比之前的各作有了很大的变化，但是整体世界观和氛围仍然保持了一贯的风格，从场景设定中就可见一斑。

X360	本刊译名：炽焰帝国·毁灭之环			CERO 審査予定 レーティング
	Microsoft Games	价格未定	2007年第二季度	
动作角色扮演	DVD-ROM	日版	1-4人	记忆容量未定

命运交织的英雄们，即将在此相逢 古老而神秘的预言，是否能够实现

借助新主机的强大机能，游戏中无论是敌我角色的外形或者动作刻画都非常细腻逼真，效果超绝。



和大多数RPG游戏一样，《毁灭之环》中也允许玩家自行设定角色的发展方向。人物升级之后得到的点数可以分配到体力、运气以及技能这三个部分。体力的作用不言自明，运气则是让你有更高的机会获得优质的道具装备。而技能点数越高，你就可以使用越强大特技或者魔法，以及在战斗中连续进行多次行动。

能否打破笼罩在自由国度上空的庞大阴影？这是你必须用一生来寻求的答案……



体验联机合作的乐趣

在单人游戏中，玩家所考虑的也许是如何创造出一个能力全面的角色，但在联机合作模式下，情况则有所不同。《毁灭之环》可以通过XBOX Live支持最多4人游戏。在这个模式中，某个玩家可能会将自己角色所有的点数都投资到体力上，并且双手都装备上盾牌，这样他便能成为一个耐力超强的"肉盾"，能毫无惧色地面对敌人的攻击。同时，其它玩家可以努力发展自己角色的技能点数，并且利用纯熟的技能给敌人造成致命的伤害。在这样的战斗中，每个人都可以体味到合作的乐趣！

光明与黑暗、荣耀和背叛，一切传奇



六位被神选中的英雄 背负着决定未来的使命

《毁灭之环》中将有6位可以选用的角色，每一个角色都有自己专门的剧情和流程。当然，随着游戏的进展，你会发现这6个角色的命运互相交织在一起，组成了一部如同史诗般瑰丽的英雄传说。这六个角色中包括美丽的精灵族少女席琳、穿着重铠的武士肯德尔、来自黑暗军团的雷格涅尔，以及浪人剑士库里安。另外两个角色暂时还没有公布。与系列其它作品一样，一开始你并不能使用全部六名人物，而必须先打穿初期角色的流程才能开启其它的可用角色。每个角色都可以使用五至六种类型的武器，同时还拥有50种以上的独特技能以及魔法。另外，制作者还向我们展示了 极为丰富的想象力，在游戏中创造出了众多形象怪 异、令人印象深刻的敌方角色。从目前公布的 游戏预告片中，我们还可以看到无论是主 角还是敌人的行动都非常流畅真实，而且动作极为丰富，表现了XBOX360的强大机能。

揭示更多曲折动人的故事

《炽焰帝国》系列之前的各部作品虽然都以动作、战略要素为主，但是在剧情表现方面同样优秀，每个人物的性格都刻画得栩栩如生，故事主线也十分引人入胜。《毁灭之环》作为一款RPG游戏，对剧情一定会有更深的挖掘，让人十分期待！

与前作迥异的形态 为经典系列带来新生

除了同屏多角色作战、引人入胜的战略系统和富有趣味性的任务设计之外，带有浓烈金属风格的背景配乐也是《炽焰帝国》系列中极具魅力的要素之一。不过，开发者表示，《毁灭之环》的配乐将变为以管弦乐为主，这让人更加明确地意识到本作在系列中的独特地位。看来，想要再度品尝到原汁原味的《炽焰帝国》，我们还需要等待一段时间。

来自黑暗军团的武士 拥有无人了解的故事

美丽的精灵族女战士 为追求自由信念而战

再造英雄神话 叱咤帝国风云

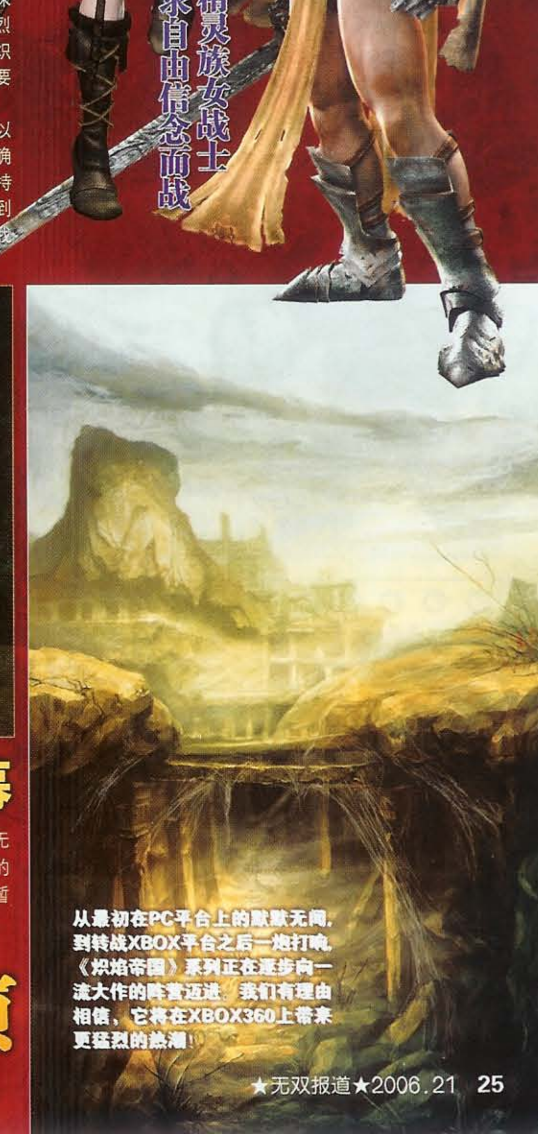
从预告片中可以看到，游戏中的地形场景十分丰富，主角们将在各个不同的区域之间往来，完成自己宿命的任务。场景设计带有强烈的中世纪风格，规模宏大，给人十分震撼的感觉。



波澜壮阔的史诗战争 从此拉开新篇章的帷幕

无论从哪一个方面看，《炽焰帝国·毁灭之环》都让我们无比期待。也许，它有足够的潜力从这个知名系列中开辟一条新的分支。目前本作还没有发布可以试玩的版本，预定的上市日期暂定在2007年的第二季度。今后我们还将为您带来进一步的报道。

将在烈焰中的帝国上演



从最初在PC平台上的默默无闻，到转战XBOX平台之后一炮打响，《炽焰帝国》系列正在逐步向一流大作的阵营迈进，我们有理由相信，它将在XBOX360上带来更猛烈的热潮！

【点评人:小沛】



马里奥对大金刚2迷你进行曲

解谜类游戏应该算是所有类型中的“小品级别”，这一类型不需要玩家花费大量的时间去了解系统，也不会对操作水平有多高的要求，是入门最简单的一种。不过就难度来说，如果要想在解谜类游戏中达到高手的水平也是非常困难的。本作基本就是延续了这一特点，操作比前作简单了很多，然而游戏中可以深入发掘的东西多了不少，耐玩度有一定提高。

NDS	游戏原名：Mario vs. Donkey Kong 2 · March of the Minis			
	任天堂	34.99美元	2006.9.25	
动作解谜	卡带	美版	1-2人	512MB

激战正酣，马里奥与大金刚的二次对决！形同儿戏，迷你玩偶上阵代替真人决战！

原来GBA上的第一代作品给我留下了很深的印象。记得当时刚刚接触那款游戏的时候，真的非常佩服任天堂的点子。就这么一个马里奥的形象，几乎遍布了所有类型的游戏，像角色扮演类、体育运动类、格斗类等等，而变身为动作解谜类之后，其中的想法依然让人觉得非常了不起。于是，在这款《马里奥对大金刚2迷你进行曲》公布的时候，还真的非常期待它能够在NDS上再次展现出独特的魅力。

给个B类评价在当时来说是没有想到的，但拿到这款游戏之后，兴奋固然是有，但失望也同时存在。下面我们就从优缺点两个方面来全面地评析一下这款游戏。

关于这款游戏的优点，首先需要说的就是画面。既然是跨过了一个新的平台，那么画面提升是自然的，为什么还是要把画面提升作为一个优点呢，其实也不是单指游戏中的显示效果，而是指游戏中的影片。对于一个益智游戏来说，CG好像是完全没有必要存在的。然而这款游戏中却收录了几段制作精良的动画，而且随着游戏的进展，影片的数量会逐步增多。在NDS的诸多游戏中，动画给人印象比较深刻的屈指可数，如《银河战士》、《最终幻想3》等，相比这些超大作，《马里奥对大金刚2 迷你进行曲》中也有这么多精彩的动画，实在是出人意料。以此可见，这款游戏的制作班底还是非常有诚意的。

第二个值得称赞的优点就要算是操作了。在益智游戏中，那些经典的作品往往操作都比较简单。这款作品虽然不完全是益智类，但解谜的成分最主要，因此操作如果太复杂的话就会让人觉得太麻烦，既要想办法解谜，又要熟练操作技巧。而这款作品借助NDS简便的触摸操作，将所有的动作全部都用触笔来完成，这在游戏的进行中非常便捷。不过到了游戏的后期，用触笔的麻烦也稍有显现。因为后来同屏需要操作的人越来越多，大家左点一下右点一下，有时候真有些忙不过来。但这当然不能算是缺点，属于合理的难度增加，这时候想要不那么手忙脚乱的话，就需要大家对游戏的全局有一个系统的分析，每一个角色的行动顺序都要搞清楚。总之，新的操作方式使这款游戏的逻辑思维大大强化，对玩家的考验不小。

第三个优点是增加了自己设计关卡的设定。游戏的耐玩度是大家非常关心的要素之一，也是大家权衡是否值得买一款游戏的参考。如果一个游戏只是一天就通关了，而且再玩的话毫无新意，那么估计没有几个人愿意在这种游戏上投资。本作在耐玩度上确实有一定的欠缺，就如同前作，一样的流程设计和相同的通关方法。虽然在第一次通关时绞尽脑汁，觉得非常好玩，但第二次拿起它时无非就是重复上一次的流程，感觉挑战性也差了许多。于是，本作在这方面进行了较大的改进，设计了让玩家自己规划关卡的模式。这一模式不仅仅在于可以为游戏增加新的原创关卡，让玩家可以在打通主线之后依然有新的关卡可以玩。同时在设计关卡的过程中也是充满了无限的乐趣，每一处机关的设计都需要玩家开动脑筋。另外在设计完之后，朋友间也可以互相交换，看看谁能把对方难住。如此一来，游戏的耐玩度便得到了一定程度的增加。

上面说的都是这款游戏的优点，下面我们就来看看它还有哪些缺点。首先从游戏内容上来说，本作的丰富程度较前作提高的不多。主线流程基本还是那么多，其余像迷你游戏等可以玩的就比较少了，也就是自设关卡还算比较不错。整体来说，本作的亮点就是操作性的革新，而在内容上却少有真正吸引人的地方。

再一个缺点可能就要算是难度问题了。一个很明显的感觉就是，本作的难度比前作增加了不少。不是因为关卡设计的问题，而是因为单靠一根触笔来操作多个角色，可能会比较麻烦。这个缺点姑且算是“莫须有”的罪名吧，不过对于技术水平较差的玩家来说，玩这款游戏不容易得到成就感。前面说了，操作方式是其中的一个优点，不过任何事情都是有两面性的，操作方法革新之后，难度的增加以及对屏幕造成的损伤也是无可避免的。

最后一个缺点，实在是无可奈何，您猜是什么？还真不是游戏本身的问题，就是发售时机的选择有问题。大家想想看，最近都有什么NDS大作？《最终幻想3》、《口袋妖怪钻石/珍珠》、《FIFA2007》等，在经过了一段时间的沉寂之后，NDS上的大作如同雨后春笋。特别是本作和口袋妖怪撞到了一起，简直就是自掘坟墓。说实话，笔者现在的大部分精力也已经投注到了口袋当中，这款游戏则只是实在空闲的时候才拿出来解闷。

综合看来，任天堂的马里奥系列中，唯独这款游戏的感觉不是那么经典。原因更多应该归结于它本身的游戏类型，相对于NDS上的《马里奥64DS》、《马里奥与路易RPG2》还有《马里奥赛车DS》等大作来说，这款作品实在是一个不怎么起眼的小品。任天堂也算是尽力了，等大家玩完最近的口袋和FF之后，可以好好研究一下这个游戏。

B



【点评人/龙马】原本对于本作的期待度就不是很高，现在玩过之后更坚定了原来的想法。不过我并不是要全盘否定这款游戏，而是觉得这款游戏并不是能够吸引人一直玩下去，顶多在大作玩累的时候，用它解解闷还行。这次的续作难度明显比原来高了许多，因此也给了玩家更为宽广的研究空间。游戏中每一小关都有评价，要想全部得到金星评价的话绝对不是一件容易的事，好在游戏的通关和评定没有关系。本作的缺点不是很明显，终归不是什么大作，顶多就是个解闷工具。而且最近NDS上可以玩的大作实在太多了，因此使得这款游戏几乎显不出任何引人注目的光芒。

B



【点评人/雪飞】开始玩了两局觉得还挺好玩的，可到了第二个大关之后就觉得有点费劲了，这个游戏对智力开发有帮助是一定的，可要是拿它当休闲娱乐，恐怕有点累。倒不是说这款游戏不好，只不过在解谜游戏来说，这个作品的游戏方式是固定的，一旦了解要领就毫无难度，这样就失去了能够反复玩的乐趣。也可能是现在没有那么多的耐心了，看着每关差不多的场景和越来越复杂的机关，我的头都大了！能耐下心仔细研究的玩家应该会喜欢它，而喜欢动作类快节奏游戏的玩家就肯定会被其中怪异的谜题给搞疯掉。这系列游戏的创意不错，可惜针对的玩家群太小。

C

【点评人/唯夜】马里奥系列被挖掘的真是干净，任何种类都有涉猎。这款益智类的作品和上一作相比，变化之大简直不能相提并论，虽然画面看着类似，但是操作方式完全不同，难度上也略有提升。最让人吃惊的就是本作中有几个CG动画，而且效果还很不错。另外还有自己编辑关卡的设置，玩家可以自己给自己找麻烦，如果有高手对于游戏自身的关卡难度不满的话，完全可以拿这个来虐待自己。除了新增的模式之外，本作由于登陆在NDS上，所以在游戏时的感觉也大不一样，一次控制多名角色真有点感觉忙不过来了。建议大家累的时候别玩，会感觉更累的。



C

本作在益智类中可以称得上是佼佼者，只不过最近这一类型好像势头不够，所以本作也受到了影响。

【点评人:雪飞】





混沌战争

本作是几家厂商共同打造的一款战略模拟游戏，从新撰组到新纪幻想，从冲田总司到魔王之女西罗，从坂本龙马到影之心的主角，多款知名作品中的著名人物都登场表演。虽然这些著名人物本来根本就毫无关系，但是在本作中他们进入了同一个世界，在这个世界中他们互相扶植齐心协力，终于战胜了困难拯救了世界。

PS2	本刊译名：カオスウォズ			CERO A
	IDEA FACTORY	7140日元	2006年9月21日	
战略角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	247KB

穿越时间和空间的界限。我们在这个世界共聚一堂

本次推出的幻想传说以PS版为基本作的故事比较古怪离奇，甚至可以说有一些离谱，竟然把冲田总司、土方岁三、坂本龙马这些著名的历史人物和虚构的游戏人物汇聚一堂，共同完成拯救世界的任务。最让人惊讶的是，著名的英雄人物西乡隆盛在本作中竟然成为了大反派。每当我看到西罗和冲田总司同时出场战斗时，心里总有一种说不出的感觉。虽然这样的做法很有关公战秦琼的味道，但是却可以吸引各类的玩家，可以让其他厂商的FANS也心甘情愿地购买本款作品，甚至还可以吸引一些本来对战略游戏不感兴趣的玩家进行游戏。

本款作品虽然是PS2主机末期的作品，但游戏的画面却并没有什么特别之处，而且人物也都是Q版造型。在这些主人公曾经登场的作品中，他们都是英俊潇洒的打扮，让玩家一看就觉得帅觉得美。而本作的Q版主人公则把这些英雄形象彻底改变，只会让玩家觉得他们可爱和有趣。虽然本作的画面并不出众，但通常战略游戏都是要以战略性游戏性来征服玩家，而不是依靠精美的画面来称雄业界，因此画面的问题并不会对本作造成任何不良影响。

本作的战斗系统与重生之月的系统非常相似，不过略有改进。重生之月游戏中的主人公在战斗中，每次行动可以连续使用多个特技，而本作中每名主人公的每次行动都只能使用一个特技。虽然这样会显得人物的攻击力比较低下，经常是半天砍不死一个敌人，但是更突出了人物间连携的重要性。为了突出连携的作用，厂商还特意为游戏的主人公们设计了特性，提升那些有关系的同伴们的连携攻击力。而且发动连携攻击还要受到一定条件的限制，强调连携攻击的作用大大增添了本作的战略性。

本作中的特技变化与重生之月基本相同，玩家使用的特技不但会随着使用次数的增加而提升级别，还能够转化成其他的特技。而且这种转化并非是单线升级式转化，而是多种变化式转化，玩家经常会发现原本攻击力强劲的特技会转变成非常普通的基础特技。这样的设计为游戏增添了变化性和随机性，玩家在锻炼特技时还要时刻提防特技的退化。为了保证玩家能长时间使用到那些强力特技，厂商还特意设计了锁定指令，被锁定的特技无论怎样使用都不会转变为其他的特技，



↑游戏中的战斗画面，主角现在的攻击力颇高。

这样更是保证游戏不会因为特技的退化而增加难度，也不会给玩家带来因特技退化而产生的打击感和挫折感。人物的能力提升采用的仍然是重生之月的方式，主人公能力增加不是依靠级别上升而上升，而是根据主人公在战斗中的行动而提升。这样的设计使游戏相对简单，玩家想锻炼人物只需要让他经常出场战斗，不用在苦苦计算经验值的分配问题，使战斗更为轻松。而且本作对武器的合成强化也有了进一步的改进，武器不能再像重生之月那样无限强化，又为游戏增添了一定难度。在诸多的改进后，本作的难度基本与重生之月持平，但是却增添了耐玩性和变化性。

本作的变身系统虽然可以使主人公能力提升，并且可以使用自己的固有必杀技，但是在实际的战斗中意义并不是很大。一是因为变身的条件比较苛刻，二是因为变身后还有回合的限制，更关键的是在变身以后还有些特技不能使用。这样的设定会使玩家觉得有些麻烦，不如直接去多打几场战斗提升级别轻松。读盘慢一直是IF厂的一大缺陷，遗憾的是本作也没有做出改进。无论是读取记录还是进入战斗，玩家都要等上一段比较长的时间。其实一场战斗真正需要的时间并不长，但读盘的时间较长会使玩家逐渐失去耐心和兴趣。

本作虽然登场了多名主人公，但是大部分主人公其实根本用不上。而威路、古莱维等几名主人公在游戏中则会多次被强制出场，甚至在游戏的最后阶段还有一些一直被玩家冷落的角色强制出场。如果玩家对登场的作品全部熟悉，自然会知道应该重点培养哪些主人公，但这样的玩家绝对是少之又少。大部分玩家都会在进入战斗以后开始后悔，后悔自己培养错了人物。由于主人公太多，加上强制出场。经常会让玩家迷失了方向，不知道自己到底应该锻炼哪些主人公为好。这可能也算是多主人公多作品融合，而必然产生的弊端吧。

此外本作还有一大缺陷就是战斗的难度不稳定，经常在几场难度极低的战斗后穿插着几场难度极高的战斗。而且这些战斗还经常出现在连续战斗中，比如说一个三连战的任务，前两战的难度非常低，而第三战的难度一下就提升了几个档次，如果是不太擅长战略游戏的玩家则只能去重新练级，而读取的记录则是要读打前两战之前的记录。这样便造成了玩家的重复劳动，会使玩家很快失去了耐心和继续游戏的兴趣。在游戏中出现了各种各样的任务，但是其中真正非常重要的还是剧情任务，其他任务则是鸡肋，尤其是那些可有可无的派遣任务，很少有玩家会将自己作战的主力派遣出去完成任务。总体来说，本作优点远大于缺点，是喜欢战略游戏的玩家不能错过的一款作品，更是IF厂忠实玩家必玩的作品。





【点评人/小沛】IF厂算得上是战略游戏的新贵，虽然出品的作品并非是那种以极高难度征服玩家的作品，但是却都算是耐玩的作品，并且创建了新天魔界、鬼魂力量、新纪幻想等多个知名系列。本款作品则是IF厂与多家厂商联手打造的一款作品，把多款作品中的知名人物汇集到一个幻想的世界中。虽然剧情有些离谱，但是却可以吸引喜爱这些作品玩家的支持，有点类似走机战的路子。游戏的系统绝对是IF厂商的特色，熟悉IF厂的玩家一进入游戏便能感受到IF厂作品的独特魅力。可惜的是游戏的读盘时间也保持着IF厂作品特色，依然是相对较长。

B



【点评人/唯夜】个人由于是影之心的FAN，因此对本作非常感兴趣。尤其影之心的男主人公威路出场章节非常之多，算是主角中的主角，让我非常欣喜。本作并非以绚丽画面征服玩家的作品，但Q版的人物造型却显得异常可爱，给玩家带来一种轻松的感觉。战斗系统维持IF厂特点，虽然不中规中矩，但却值得一玩。虽然本作的战斗系统和合成系统等都跟重生之月非常相似，但是却有了很大的改进，突出了战斗中连携的作用。人物能力的提升跟重生之月完全相同，脱离了长级提升能力的概念，而是提升能力长级，这也算得上是IF厂的一大创新吧！遗憾的是本作继承了IF厂读盘慢这一大缺陷。





【点评人/龙马】IF的游戏永远都逃不出这么一个规律：看到游戏宣传的介绍时会被华丽的人设一下子吸引住，感觉这个游戏可以打100分，看到封面时觉得虽然稍微简陋点但是对得起宣传时的图像，感觉可以打90分，看到开头动画时发现静态图片虽然多了点但是歌曲还比较好听，也可以凑合打70分，进入游戏看到画面时一下感觉倒退了一个时代，不过还是可以勉强打60分，但是有像本人这样甘心一次又一次被骗的人存在也说明这样的游戏还是有存在的道理。更加上这次有《梦幻骑士》和《影之心》这两大二线角色扮演游戏的人气角色出场，随便拿来消遣一下不错。



游戏中的探索任务值得拿出时间去完成，因为可以在任务中招募到一些隐藏同伴！

【点评人:荇菜】





正当防卫

考虑到PS2版本中看起来实在不怎么样的画面效果，以及游戏中对众多物理定律的肆意践踏，你可能会觉得《正当防卫》这款游戏的素质难以达到及格水平。但如果能够抛开心中固有的成见，尽量以客观的眼光去审视它的话，你会在其中发现一些独特的亮点，并且意识到它绝对不仅仅是一款对GTA简单模仿的作品而已。

PS2	本刊译名：JUST CAUSE			
	EIDOS	39.99美元	2006.9.27	
动作	DVD-ROM	美版	1人	105KB

反抗独裁统治的战士在小岛展开冒险，蔑视的不仅是恶势力，还有物理定律？

"真实感"是我们如今讨论游戏的时候经常挂在嘴边的一句话。尽管游戏的内容可以天马行空，完全不受现实世界的拘束，但有一些规律、公理还是必须遵守。例如你可以把游戏中的战场设定在外太空，让主角和外星人来一场你死我活的火并，这摆明了就是不可能发生的事情（至少在目前来讲完全不可能）。但即使是在这个虚拟的世界中，诸如人没有氧气就会死、挨了枪子儿会出血、失去了重力就会漂浮之类的物理定律还是不能忽略的。否则，我们就会说"这个游戏的物理引擎很蹩脚"。从这个意义上来讲，《正当防卫》就堪称一个蹩脚的作品。但有意思的是，它似乎完全不在意自己在物理定律方面的错漏，而是将这种对定律的践踏转化成了颇具乐趣性的游戏内容。如果你能暂时抛开心中固有的那些理念和成见的话，也许《正当防卫》能够让你获得一些有意思的体验。

《正当防卫》的故事发生在一个名叫San Esperito的小岛之上。这个小岛实际上算得上是一个独立王国，岛上的政权由名叫Mendoza的独裁者把持，他勾结一支黑帮势力，在岛上实施恐怖统治。而你所扮演的主角则堪称一位自由战士，来到岛上协助反叛军推翻Mendoza的势力。小岛的设定是游戏中的亮点之一。在这个面积1000多平方公里的小岛上覆盖着大面积的热带雨林，同时也有一个颇为现代化的都市，军事基地、港口、机场等等在动作射击类游戏中经常出现的场景也一应俱全。尽管在开始游戏时的读盘时间比较长，但是进入游戏之后你可以在岛上的每一个角落自由行动，而不需要额外的读盘时间。岛上的风景迷人，光线效果也非常不错，即使是在PS2版本上，驾驶汽车四处游荡也是一件十分惬意的事情。如果你有机会玩到本作的XBOX360版，那就是一件更为美妙的事情了。

之所以提供了面积如此庞大的场景，是与游戏的进行方式相关的。《正当防卫》主要的游戏内容与《横行霸道》类似，同时也有一些类似于《雇佣兵》等游戏的特征。游戏流程以任务的形式推进，主要不断地完成主线任务，就能将你导向游戏的结局。同时，你还可以在各处接到众多的支线任务，完成这些支线任务可以让你得到额外的装备、道具奖励，使得你在进行主线任务的时候更为轻松。不过话虽然这么说，游戏的主线任务本身的难度就不高。主线任务的数量不多，而且每个任务中都设置了很多Check Point。如果你不慎失败的话，就可以很方便地从最近一个Check



↑反抗独裁统治的"解放战争"，场面还真是火爆。

Point接续游戏，而不需要从头开始。因此，如果你专注于主线任务的话，可以在五六个小时之内通关。而支线任务的设计也远远不如《横行霸道》那样丰富多彩，而是与主线任务没有太大的区别，无非是一些追逐、破坏之类的工作，给人千篇一律的感觉。

看了以上的介绍，你可能会觉得《正当防卫》是一个毫无新意的游戏。但实际上，本作中最为与众不同的部分是降落伞的使用。在游戏一开始，主角就是跳伞来到了小岛上，而这顶降落伞还会在整个冒险过程中陪伴你的左右。如果你勇于尝试的话，也许在第一次跳伞过程中就已经发现了这顶降落伞的怪异之处:你在空中居然可以自由开闭降落伞，随时让自己在悬浮状态和自由下落中切换。降落伞的减速效果似乎也是"即时发生"，你可以从数千米的高空落下，并且一直不打开伞，保持自由落体的状态，直到离地面只有几十米的地方才猛然将伞打开——然后你会惊异万分的发现自己居然毫发无损的安全着陆。这顶降落伞还可以随意穿越树枝等障碍物，而不会被挂住——实在是神奇啊。

游戏开始后不久，你就能得到一把绳枪。有了这个玩意儿，再配合上神奇的降落伞，你就可以体会到在《正当防卫》中最有意思的部分了。和《横行霸道》中一样，主角可以自由地驾驶能找到的各种交通工具，包括汽车、船、飞机等等。而不同的是在驾驶过程中，主角还可以登上车顶（或者跳出飞机外），然后利用绳枪悬挂住附近的车辆、飞机，然后展开降落伞，来一场爽快的空中滑翔。当然了，你会偶尔发现自己漂浮的方向好像和惯性原理背道而驰，有时候你还会发现自己可以从直升飞机高速旋转的螺旋桨叶片中横穿过去而不被切成碎片——如果你能够容忍这一类荒谬的现象，你会发现这种行动方式给你一种颇为自由惬意的感觉，甚至会开始沉迷其中，连任务本身都不是那么重要了。

除了对物理定律的蔑视之外，《正当防卫》中还存在着一些其它的瑕疵。例如主角跑动的姿势实在是非常滑稽，给人一种随时有可能摔倒的感觉。而游戏中的枪战部分也过于容易了一点，你只要将准星移动到敌人附近，就可以自动锁定，这使得大部分战斗都变得极其简单枯燥。当然，游戏中也还有一些值得赞赏的地方，例如充满了拉美风味的配乐，虽然曲子的数量不多，但是非常符合游戏的整体气氛，让人印象深刻——可惜的是，除了配乐之外，游戏中其它的音效和人物的配音水平实在很难让人满意。

《正当防卫》不能算是一部大制作的游戏，其中存在着诸多不合理的部分。不过你也可以从中找到一些亮点，并且体验到一些奇特的乐趣。





【点评人/小沛】作为一个动作射击游戏，本作的整体难度较低，而且每个任务中都分成了很多Check Point，就算不慎失手也可以随时从最近的Check Point继续游戏，算是一个很体贴的设计了。再加上自动锁定系统，只要准星大致对准了敌人的位置，就能够轻松命中，因此无论是对动作游戏多么苦手的玩家，只要稍微有一点耐心，相信都可以顺利通关。个人对这个游戏比较不满的一点是一些任务中缺乏明显的提示，比如在一开始的任务中需要打爆油桶炸开路障，但是油桶上没有特殊的标志，而且又需要好几枪才能引爆，让我卡了半天，真是郁闷。

B



【点评人/猴子】试玩这个游戏之后给我的第一印象就是：主角跑动的姿势实在是太别扭了，而且身体造型似乎也不成比例。本作有XBOX360、XBOX、PS2等版本，PS2版本当然是其中画面效果最差的一个，即使比起其它一些PS2平台上的大作也有不少的差距。这让注重画面素质的我实在是很难对它产生好感。使用降落伞滑翔这个设计其实本来可以算是一个亮点，如果能够做好的话应该有很大的发挥余地，但蹩脚的物理引擎使得游戏中出现了很多让人哭笑不得的场面，例如障碍物可以随意穿越之类。看来制作者还得投入更多一点诚意才行！





【点评人/蓍子】有时候觉得《横行霸道》的风行实在不是一件什么好事，它所带来的"严重后果"之一就是类似的系统被其它众多游戏一再模仿，并且几乎已经成为了一种"行业标准"。《正当防卫》也是这些模仿作品中的一个，让人难免产生审美疲劳。而与《横行霸道》相比，本作在任务设计的丰富程度上又明显不在一个档次上。游戏的场景虽大，但是绝大部分区域除非你是特意观光游览才会走到，而与任务本身并没有太大的关系。主线任务流程过短，难度也不高，而支线任务又缺乏趣味性，使人很容易对这个游戏产生厌倦感。总之这是一部不太合格的作品。



本作中任务的完成方法也是开放式的，开动你的想象力就能找出各种途径。

龙珠Z·爆发！NEO

[点评人:北斗]





PS2上的最新作《龙珠》，BANDAI与SPIKE合作开发的“爆发！”系列在动作性上有了一定的提高，而且场面更加火爆刺激，这次的NEO是去年年底《龙珠Z·爆发！》的续作。本作的剧情模式囊括了迄今为止所有的龙珠相关动漫作品，可以说是真正的一网打尽！剧情模式下一共200场的超多战斗以及多达120余名的登场角色绝对会让所有的龙珠迷们都大呼过瘾！

PS2	本刊译名：ドラゴンボールZ スパーキング！NEO			CERO A
	BANDAI NAMCO GAMES	7140日元	2006.10.5	
动作格斗	DVD-ROM	日版	1-2人	74KB

一百二十名角色角逐宇宙最强Z战士！体验龙珠世界中最火爆最激烈的死斗！

不得不感叹《龙珠》这个题材的确是一个相当炙手可热的聚宝盆，早十多年前动漫盛行的时候游戏推出速度频繁而且销量都还不错这还能够理解，不过在距离当初漫画完结之后的十多年，以此为题材制作的游戏仍然能够每每大卖，就不得不佩服《龙珠》在日本、在亚洲、以及在全球范围内广泛而又深远的巨大影响力了！当然，除了作为原著本身的超经典价值和可发掘潜力之外，制作厂商的功力也是比较重要的一个因素。例如同样是在PS2上的《龙珠》，相似的游戏类型、相近的发售时间，雅达利的作品就明显不如BANDAI的好——尽管凭借着《龙珠》的名头，这款游戏仍然取得了颇为不错的销量。《龙珠Z·爆发！》是由BANDAI和SPIKE两家厂商合作开发的游戏，与以往BANDAI自己制作的“Z系列”不同，凭借着SPIKE在动作游戏方面的造诣，“爆发”系列在打斗时的激烈感上有了进一步的增强，场面也是更加的火爆。正是因为有了前作的成功，这款最新作“爆发NEO”才得以在距离前作不到一年的时间里再次登场。

这次的最新作给人最深刻的印象就是要素超多！单是在剧情模式中就囊括了所有关于《龙珠》动漫的正传、外传、OVA等等等等的题材！想要在剧情模式中完成百分之百要素收集的话就得通过至少两百场的激烈战斗才行！几乎所有是个人物的角色都会在剧情模式中登场，能够与这些超级强敌们战斗的确是一件让人相当热血沸腾的事情。剧情方面是从拉蒂兹的到来开始的，可能是考虑到原著漫画本身的剧情就非常长，而且小悟空时代的敌人们实力是太弱的缘故，所以和之前不少作品一样，都是以拉蒂兹的“赛亚人篇”作为剧情模式的开端。不过说实话，《龙珠》里小悟空时代的剧情其实是更有意思的，不像到了中后期就走上了纯粹武斗的路线，虽然激烈和热血，但总感觉稍显单调了一点。不过可能也正是因为中后期的风格更适合做成本作这样以格斗为主的游戏，所以厂商才会在剧情的选择上有了这样的决定吧。与剧情方面的超丰富相对应的，本作中登场的角色达到了一百二十余人之多！想当年，Z3中五十余角色的登场就已经让人激动不已了，如今翻了一倍多的登场角色，实在是让人激动到有些麻木了……

关于这次可使用的角色超多的“可喜变化”，我们既会因为可选角色超多而惊喜，但同时也要看到毕竟这是一款格斗为主的游戏，一百二十余人(虽说这个数字因为某些原因其实夹杂有不小的水份)……这么多数量的角色如何做好其平衡性其实是相当重要的。从目前的实际游戏情况来看，BANDAI显然没打算真拿本作当纯粹的格斗游戏来做(本来也就是一个图爽快和收集的游戏而已)，举例而言，本作中的撒旦倒还真是和原著一样的弱，不但远近格斗招式都极废柴，而且只能使用飞行器浮空一段时间，这一点在武道会比赛时是相当要命的设定，再加上几个“大招”几乎全部都是没有任何攻击力的纯粹恶搞技，使用撒旦来进行对战的话绝对会是一场噩梦——这一点即使是在剧情模式中就已经很深刻的表现出来了。相应的，像悟空、贝吉塔(特别是他们的S4形态)、沙鲁、布欧、超一星龙、以及S4悟吉塔等“人”，由于原本设定上就超级强大，再加上招式搭配上的合理(也可以说是无赖)，所以如果对战时选用他们的话会轻松许多。当然，以上说了这么多，并不是想要批评本作在角色的平衡性上做的不够好，这里只是想要说明一个道理：那就是不要真拿本作当街霸、VF那样的格斗游戏来打，玩家自己能够打个爽快过瘾才是厂商的真正目的。

这次除了剧情模式的超丰富和登场角色超多之外，本作中的其他可玩要素也是相当的丰富。例如“ULTIMATE”模式，玩家在该模式下需要进行连续多场战斗，并根据在战斗中的表现来获得评价和相当于分数的战斗力，有心的朋友可以看看谁的战斗力更高。完成“ULTIMATE”的每一轮连续战斗都能获得相应的稀有道具作为奖励。说到这次的Z道具，不但



↑超级赛亚人3孙悟空对体形巨大的希尔德刚，激斗！

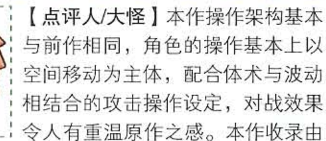
道具种类再次有所提升，而且还能够进行合成，正确的合成配方不但能够得到许多更为强力的能力提升道具，甚至还有许多特定角色的出现条件都是要通过道具合成才能完成的。例如魔人布欧(恶)这个角色就是需要道具“魔人布欧(善)”和“邪恶的子弹”合成后出现，而所谓“邪恶的子弹”，相信看过漫画的人都知道其指的是两个混混用枪打死布欧喜欢的那只小狗的情节吧?所以说这些合成“配方”其实都还是颇有讲究的。

这次收集齐七颗龙珠之后会根据玩家所在地点出现相应的神龙，例如在地球的话召唤的就是地球的神龙，在那美克星的话召唤的就是那美克星的神龙，地球神龙的愿望选择能够获得的东西要稀有许多，例如出现几率很小的“18号的吻”（笑）。相信本作对任何一个喜欢龙珠的玩家而言都有超强的吸引力，而且是真正的超值！

B







【点评人/大怪】本作操作架构基本上与前作相同，角色的操作基本上以空间移动为主体，配合体术与波动相结合的攻击操作设定，对战效果令人有重温原作之感。本作收录由来自七龙珠Z、七龙珠GT与电影版系列作的众多角色，并包含变身状态在内共计120种以上，达到了龙珠系列游戏的角色含量新高。本作的游戏模式极为丰富，剧情模式中包含龙珠正传、外传、以及OVA的众多题材，而在“ULTIMATE”更可以获得众多项上Z道具用作提升角色能力。虽然游戏本身的角色平衡性略有失调，但这款在各个方面都忠实原作的格斗作品一定会受到龙珠FANS们的一致好评。



A



【点评人/龙马】第一次见到它，激动万分；第二次见到它，似曾相识；第三次见到它，倍感亲切；第四次见到它，只想说一句“啊！你怎么又来了！”无论是怎样一款精品，连续不断的四次复刻都会让熟悉这款作品的玩家觉得厌烦，最关键的每次的移植都只是稍微增加一点点改进，完全展示不出厂商的诚意，只能让玩家把它当做是一款怀旧的作品看待。如果是从来没有玩过传说系列的玩家，或者是想感受一下传说成长的玩家倒是值得一玩。本作的画面确有提高，全语音和追加了评分系统都值得夸奖，尤其是评分系统，确实可以提起玩家进行二周目游戏的热情。

B



【点评人/猴子】谁说《龙珠》不再流行？自从这一系列在欧美地区再度走红之后，PS2上的龙珠游戏此起彼伏，继《武道会》和《超龙珠Z》之后，《龙珠Z Sparking》成为集动作、格斗和射击为一体的新式龙珠游戏。这次的场面比PS时代的《伟大龙珠传说》更加宏大，收集了从拉蒂兹降临到龙珠GT的全部剧情、外传和原创内容，人物阵容强大到让人头发晕。而游戏中各个人物的必杀技的眩目程度也超出了大家的想象，许多必杀技和原著的表现完全相同，玩游戏的时候将看漫画和动画的感觉都找出来了，这才是真实感觉的龙珠游戏嘛！



A

游戏LOADING的时候可以用左摇杆控制乐平手中的噪气弹来攻击四周不断闪现的红色小方块。

【点评人:雪飞】





三国志11

三国系列绝对是我国玩家最喜爱的作品之一，与信长野望并为光荣公司最著名的两大系列，更是光荣公司的招牌作品，有很多玩家尤其是我国的玩家，大多是通过三国志系列才认识了解光荣公司，之后才喜欢上光荣公司的其他作品，并成为光荣公司的忠实玩家。虽然本款作品已经在PC上登场多时，但是却不会影响我国PS2玩家的购买热情。

PS2	本刊译名：三国志11			CERO A
	光荣	8800日元	2006年9月28日	
战略模拟	DVD-ROM	日版	1-8人	246KB

东汉末年天下乱，万民疾苦何人顾！三国鼎立豪杰出，试问谁人成英雄！

"三国的英雄人物不但被我国的玩家欣赏，也深受日本玩家的喜爱，因此光荣公司能以三国题材游戏长立业界，并将其发扬光大。而三国志系列则是光荣公司最正统的战略游戏，现在已经出品了十一部作品，其中的七代、八代和十代做了大胆的尝试，玩家可以像玩太阁立志传一样扮演任意一名武将。本作是三国志系列的第十一款作品，玩家扮演角色回归到君主，游戏的系统也与三国志九代略有相似。本作为玩家准备了史实、假想、舞台三大类十六个小剧本，玩家可以选择自己喜欢的时代进行游戏。三国九代中就出现的英雄集结的剧本再次出场，选择这个剧本玩家可以在游戏初期就招募到使用君主手下的名臣，免去了玩家招募名将之苦，更跨越了武将年龄的限制，让全部英雄豪杰可以同台竞技。尤其是对于那些熟悉三国历史的玩家，更可以严格按照历史发展招募部下统一全国，不用再担心人手不足无法正常进行内政的开发。而且在游戏的一开始，玩家手下便是人才济济，玩家可以尽情发挥自己的领袖才能。

本作的内政建设跟信长野望系列中的创世录相似，各种建筑物实体化，使游戏更为真实。通过玩家的辛勤建设，城市也逐渐成长，眼看着一座本来贫瘠的小城被建设成一座物产丰富的大都市，玩家可以获得很大的成就感。而建筑物的布局由玩家自己做主，玩家必须熟悉各种建筑物之间的关系，才能最大限度地发挥有限的城市空间，获得更多的资源和金钱。虽然在本作中只有九种建筑物，但却可以根据玩家的喜好，建设出各种各样表现个性的特色都市。

本作的战斗系统与三国志九代类似突出了战略游戏的特点，绝对可以让玩家乐于思考。在战斗中，不能仅仅依靠兵力上的优势，还要活用武将们的特色战法，甚至在某些战斗中，选择正确的战法可以使玩家扭转战场的形势以少胜多。此外在战斗中玩家还可以利用军事设置中的陷阱与战法相结合，给予敌人军队更为沉重的打击。



↑进入游戏选择新君主的画面，可以选择八名君主。

通过战争和内政途径，玩家可以获得新的技巧，而获得这些技巧也可以提高玩家势力。技巧共分为八大类，每种技巧都有四个等级。由于强化技巧的技巧点数要根据武将的行动而获得，因此在游戏中玩家更不能浪费行动力。

武将单挑绝对是三国志吸引玩家的一个重要因素，因此武将单挑在三国志系列游戏中更是不可缺少。本作的单挑大幅进化，武将可以使用多种特技与敌人死战。武将的动作连贯流畅，游戏的画面精美生动，再加上紧张刺激的音乐，可以给玩家带来更为真实的感觉。而且本作的单挑还可以替换武将出场，活用好这一系统，甚至可以扭转乾坤。武将的单挑紧张刺激，而文官的舌战也是生动活泼。在早期的三国志系列作品中，全部都是重武轻文，无数高级知识分子只能沦落为终生搞开发的苦力，会使玩家觉得很不平衡。而从三国十代开始，文官也可以登场单挑，不过他们使用的武器则是一条三寸不烂之舌。本作则继续保留文官舌战的设定，在招募人才时经常需要说服对象，让文官也能像武将一样活跃在游戏中。文武两道的平衡使游戏更为真实，充分利用到各种人才的特性。

与系列作品相比较，本作电脑的AI大幅上升，玩家可以跟电脑斗智斗勇，充分发挥自己的领导能力。在高难度的游戏模式下，玩家更要随时密切注视周围君主的动向，以免被敌人突然袭击。而电脑的"挖角"能力也是大幅提升，稍有不慎玩家的手下爱将弃主而去。虽然电脑这种设计会让一些玩家觉得头疼，但其实也是变相增加了游戏的挑战性。

女武将也是本作的一大特色，在以往系列作品中出现的女性角色，要么是跟男武将差别不大无非是换了张脸和性别不同，要么则是根本就不能出场战斗，甚至可以直接视之为宝物。而本作中的女武将则跟这些作品不同，不但可以像男武将一样征战沙场，还可以和男武将结婚，并且能提升夫君大人的能力。在游戏中还穿插着各种历史事件，如果想引发这些事件，就要满足一定的条件。在游戏中还隐藏着一些遗迹，探访到这些遗迹后，玩家可以获得提升武将能力或者是特技的奖励。

三国志系列的新武将设定一直是该系列的一大亮点，而本作的新武将创建继续保持传统，玩家可以选择自己喜爱的头像制造出新武将，还可以自行设定新武将的能力、出身、和其他武将间关系等数值，让自己也能活跃到三国的世界中。由于本作的难度颇高，因此玩家在一开始游戏时可以选择八名君主。虽然如此，但玩家并不能让他们互相劝降，达到迅速扩张的目的。

本款作品是一款重视战略战术的作品，是发挥玩家宏观调控能力的作品。但游戏的细微之处也制作精良，可以让玩家感受到厂商的制作诚意。因此本款作品绝对是喜爱战略玩家的最佳选择，也是喜爱三国历史玩家的必玩作品。

A



【点评人/龙马】光荣的历史题材游戏一直都是有着相当高的素质和相当庞大的固定玩家群的，十一代走下来也一直在随着电子游戏本身发展和玩家口味改变而进行着各种修改和补充，已经成为一个无可替代的品牌。不过作为家用机版和PC版比起来在操作等方面多少还是占了些劣势，就个人意见来说这种慢热型的战略游戏应该还是更适合坐在电脑桌前细细品味，当然，作为游戏素质本身当然可以说是在PS2上绝对没有敌手的顶级战略游戏，在无双中体会够一骑当千的爽快感后不妨回来换个角度，静静地感受一下那个"滚滚长江东逝水"的战乱时代。







【点评人/小沛】这次《三国志11》的游戏画面实在是太赞了，首次采用了3D绘图方式来呈现不说，而且是那种中国水墨画的风格，看起来非常赏心悦目。另外，把整个地图以全3D的方式描绘，不但可以360度旋转从而更了解战况，而且加入高低起伏的地形后，也增加了战略性要素，使战斗时更富于真实感。当然，《三国志11》的进步不只在画面上，在战斗系统也更为完善，如武将的单挑还有文官的舌战都大幅强化，画面华丽、细节周到。本作和前一作的风格差别很大，有点类似9代，主要是强调全局的战略思想，而不会在细小的地方多费笔墨，因此让人感到非常大气。





【点评人/唯夜】本人虽然可以说是三国志系列的准白痴，但我却非常欣赏本作。我玩三国志系列游戏的过程与广大玩家完全相反，别人一般都是从喜欢玩三国系列才开始玩信长野望系列，而我却是在喜欢上信长野望之后才开始玩三国志。个人认为本作是三国志系列中的最经典的一作，把三国志九代的战斗系统发挥加强，引入信长野望创世录中的城市建设，并且延续了三国志十代文官舌战系统，为玩家提供了多个剧本，让所有玩家都可以选择自己喜爱的时代进入游戏。本作完美再现了规模宏大的古代战争，绝对是战略游戏玩家不可或缺的一款作品，也是体现厂商制作实力的作品。



在进行城市建设前，请先仔细学习各种建筑物之间的关系，使有限的空间得到最大的利益。

【点评人:猴子】





口袋妖怪 钻石/珍珠

任天堂的看家招牌大作《口袋妖怪》系列向来是每发售必大卖的作品，自从2004年9月《绿宝石》发售以后，新的《口袋》将顺应形式出在新兴的掌机DS上，果不其然，早在04年的时候，为了能够在PSP的强力竞争下守住自己的掌机市场，在公布了一百多款NDS游戏之后，任天堂终于公布了作为最强掌机赚钱游戏的《口袋妖怪》系列最新作《钻石/珍珠》。

NDS	本刊译名：口袋妖怪 钻石/珍珠			CERO A
	任天堂	5040日元	2006.9.28	
角色扮演	卡带	日版	1人	1024 Mb

年度掌机超重磅作品激烈登场震惊世界 集中十年制作经验于网络通讯大显神威

2年之后，当《口袋妖怪 钻石/珍珠》真正问世之后，玩家们能够清楚地感受到，任天堂制作人的承诺并非虚言。虽然说在这之前，NDS已经依靠《大人的DS脑锻炼》等脑力开发游戏获得了超越GBA的成功，但是没有口袋的DS不能被PM fans玩家认为是一台成功的任天堂掌机。何况任天堂旗下的Game Freak和Pokemon蛰伏这许久为的是什么？2006年9月28日，随着《钻石/珍珠》的横空出世，所有的悬念都消除了。首周破160万的销量，足以让任何一个出RPG的厂家眼红，却又只好无可奈何了。

与以前的《口袋妖怪》相比，《钻石/珍珠》的进化程度可以用任天堂家用机的开发代号——"Revolution"来形容。NDS的机能使游戏的3D化成为可能，当卡通渲染的立体建筑出现在大家视角中的时候，人们终于发现这部作品是3D的；当你开始移动的时候，背景上所有的建筑都是立体的，随着你的走动而发生微妙的变化（草地还是2D的，这应该算是贴图了吧）。背景的3D化只是游戏进化的一个部分，而其他细节的继承和发展才是这个游戏的魅力所在：其中最突出的莫过于对战方式的变革。NDS的无线通讯机能自不用提，通过网络适配器Wi-Fi与远程的玩家们通信，成为DS版《口袋妖怪》最大的卖点。

通过Wi-Fi，玩家们可以与远程的朋友们交换妖怪。游戏里的GTS（Global Trade Station，口袋妖怪全球交换站）里设有非常便利的买卖方式，只要你把自己想出手和入手的妖怪报给服务器，系统就会通过网络在全球范围内帮你搜索。也许某个远在千里之外的玩家正好有你需要的妖怪，这样的话你们就可以各取所需，这将使口袋妖怪的交换环境得到前所未有的改善。笔者只是抱着试试看的心情在GTS寻找一个**ナエル**，结果很快就找到5个供应这种妖怪的玩家。以前为了收集一个妖怪而给无数朋友们发信息打电话还得凑在一起的时代终于一去不复返了。而且这一系统还可以使世界上不同地方的陌生玩家通过通讯成为朋友，这才是《口袋妖怪》网络化的最大意义。在这个网游早已被玩家们熟悉的时代，《口袋妖怪》的出现使网络游戏的玩家数量急剧扩大，今后的网游将不只是PC上形成固定模式的游戏。应该说，掌机的网络化和网络游戏的掌机化是一个相辅相成的过程。





↑双版本既满足了玩家的收集欲望，又为任天堂搜刮钱财创造了机会。

玩家们除了通过无线网络进行对战和交换妖怪之外，还可以利用新发售的DS专用耳麦进行语音聊天。这个功能将随着海外版的发售推广到全世界，据说任天堂的开发者还考虑到世界不同地方的玩家语言不通的问题，还设计了语言翻译的程序。这样看来，任天堂预备又要在全世界掀起一场口袋妖怪的风暴了。（为什么要说又？）

为了配合《钻石/珍珠》的销售宣传，日本从9月28日开始放送新的《宠物小精灵》动画，其中的女主角正是《钻石/珍珠》里的女主人公小光（**ヒカリ**）。从游戏到动画到周边产品，任天堂专门为《口袋妖怪》成立的子会社POKEMON通过一条龙的销售方式将尽可能多的玩家吸引到这个系列之中。从游戏发售之初，各地口袋专卖店前排起购买游戏的长龙，很多玩家为了收集图鉴一次就购买两部游戏，更有许多中老年顾客是为自己的儿孙来购买游戏的。自从《脑锻炼》热销以来，DS使用者的年龄层日渐提高。今后我们可以看到更多祖孙同堂共乐的情况出现在口袋的世界里。

实际上，本游戏最大的乐趣仍然在于简单而多变的游戏过程。打怪、培养自己的宠物、挑战怪物教练、在似曾相识的城镇之间展开新的故事……实际上玩家们需要经历的，只是和动画片里的小智一样的，在旅行中打败更多的对手，强化自己。说起来，日本玩家们对于冒险的世界绝对不会陌生，因为游戏的地图就是按照北海道到北方四岛一带的样子画的。

从最初的《红/绿》开始，口袋妖怪系列在全世界都很流行，已经成为一种文化风尚。而DS的销量从2005年以来又一路走高，在日本突破了1100万（囊括NDS及DS Lite，以下同），在世界则早已超过3000万。面临如此庞大的消费群体，像《口袋妖怪》这样当红的一款软件，其风行于全世界只是时间的问题。

2006年对于《口袋妖怪》的爱好者来说是值得激动的一年。《钻石/珍珠》的发售和一系列相关动漫周边的上市，《口袋》文化将再次席卷游戏世界和游戏以外的世界。不过本作在日本的发售只是一个开始。等这部游戏在欧美地区正式发售的时候，我们才能正式宣布，以口袋里可爱的小妖怪们为中心的DS掌机军团征服了这个世界数以亿计的玩家们。

A



【点评人/北斗】游戏发售后包括北斗在内的数名小编都在第一时间沉迷于本作神奇的世界里无法自拔，如今编辑部里谈论最多的游戏自然也非本作莫属了。最新作中出现了许多相当强力的妖怪，而且感觉妖怪们的造型比以前更加可爱；这次钻石和珍珠两个版本中的镇版神兽出现时间比较早，而且捕捉难度下降了不少，不过继续打下去的话就会发现包括三"圣菇"在内，还有相当多数量神兽级别的强力妖怪等着我们去收集，特别是那只种族值720的神秘妖怪实在是太让人垂涎三尺了！本作绝对是一款谋杀时间无数的超级大作，不可错过！



【点评人/龙马】10年了。作为10年以来不仅长盛不衰而且越来越红火的游戏系列，《口袋妖怪》体现了制作者独到的设计风格和贴近大众的创作理念。这样的话我们只需要在游戏发售之后好好去体会就可以了。游戏本身和历代一样都是收集+RPG闯关的过程，但是游戏里收集的乐趣远远大于挑战GYM场主拿徽章。所以我大部分的游戏时间都拿去寻找自己最为心仪的怪物，以及和朋友们互通有无。本游戏配合Wi-Fi可以和全世界的玩家进行通信。可惜国内的玩家大多不精日语，也没买耳麦套件，要不然的话和海外友人利用网络进行聊天岂不是件很有意思的事情?





【点评人/小沛】《口袋妖怪》作为天下无数玩家们中意的游戏，出一代必然会热卖一代，这次当然也不会例外！虽然现在只有日版，但是一周的销量已经够其他同类型的游戏折腾上几年的，一点也不夸张（《最终幻想3》目前累计销量为60多万）。从总体上评价这个游戏的话，本作继承了以前历代作品的优点，并且追加了只有DS才做得到的功能，如Wi-Fi对战和通信等等。这一次的《口袋妖怪》将把全时间的玩家们联系到一起，大家可以在互联网上寻找朋友，交换自己想要的妖怪。仅仅凭借这一点，本作就已经很出色了！除此之外就是每代都有的收集挑战再收集再挑战……受不了啦！



从9月28日开始，喜欢口袋系列的朋友们把全部精力都放在这个游戏上吧！它足可以让你为之投入整整一个月！

天诛千乱

替天行道，惩恶锄奸
诛杀人世间为恶之徒
出手必中，一击必杀
生于乱世中的影之煞星
体验暗杀的独特美学
这就是最真实的忍者！

X360	本刊译名：天诛·千乱			CERO C
	FROM SOFTWARE	7140日元	2006.10.5	
动作	DVD-ROM	日版	1-4人	64KB

一切为了网络？

“以己之长，攻彼之短”，竞争之道尽在于此。所以，在游戏业界只能算是小字辈的微软才要大力推行XBOX Live战略，把自己在电脑、网络领域的“长”施展开来。到目前为止XBOX360平台上发售的游戏，绝大多数都对应网络联机。就算由于游戏类型所限而无法引入网络对战（或者合作）模式，至少也要提供服装下载、关卡更新之类的功能。当然，游戏网络化绝不是什么坏事，甚至可以称得上是一种时代潮流。但是看到这么多游戏一窝蜂地凑网络的热闹，总让人有一些怪怪的感觉，担心其中出现顾此失彼的弊端。

《天诛》系列的老玩家刚开始《天诛·千乱》的时候一定会大吃一惊：力丸、彩女二人这次将不再担任主角，而你进入游戏后要做的第一件事情居然是自设一个人物，定制他（她）的相貌、能力等等，这在系列中可是头一次。要知道，在系列的三代正统作品中，力丸、彩女都是全勤出场，即使在《天诛·红》这样外传性质的作品中，也至少有彩女独自挑大梁。实际上，《天诛》系列受到欢迎的一个重要原因就是对人物以及剧情的刻画，两位主角身上所背负的命运、秘密和众多恩怨纠缠，一直紧扣着玩家的心弦。而这次两人的缺席，无疑会让人进行游戏的投入感大为降低，引起众多fans的不满也是可以预料的事情了。尽管力丸还是作为NPC角色露了一小脸，你也可以通过自设人物系统来创造出外貌酷似彩女的角色，但这毕竟不是“原汁原味”的《天诛》。好比在《真·三国无双》系列中你固然可以使用“自创武将”来打当阳长坂，但是赵子龙一身是胆单骑救主的豪气又岂是别人可以代替的呢？

其实，就算不用力丸、彩女二人，也完全可以另外加入一个新的主角，这在系列之中也并非没有先例。例如《天诛3》中的藤冈铁舟、《天诛·红》中的凛等等。尤其是对凛的刻画，个人认为可以说是相当成功，坚忍又不失活泼的形象令人印象深刻，与人气极高的彩女大演对手戏也没有落于下风。而本作中却使用了完全由玩家定制角色的方式，唯一的解释就只有“一切为了网络模式服务”了。抹煞掉“故事主角”的概念，让玩家可以随心所欲地改变自己角色的形象，这样在联机模式中也不至于频频遭遇到与自己面目雷同的对手，这不正是网络化的要求吗？制作商大为标榜的“2兆8千亿种角色形象”，用意也正在于此——当然了，所谓的2兆8千亿，其中的水分也不少。衣服换个颜色，脖子上扎条围巾，这些都可以算作是一种新形象，更不用提大部分角色的面貌都可憎至极了……而本作中聊胜于无的“剧情”，就算是这“2兆8千亿”的代价了吧。

有变化，没进化

《天诛》号称“本格忍者动作游戏”，笔者向来也颇为赞同。像《忍》、《忍者外传》等游戏中的那些光天化日之下浴血杀敌的所谓“忍者”，爽则爽矣，其行事作风与个人理解中的忍者实在是大相径庭。



既然是忍者，当然就应该是藏匿于不为人知的角落，隐忍不发；直到等来最佳时机之后才出手必中，一击必杀，然后再无声无息地遁形而去。

《天诛》的“忍杀”系统就是这种理念的反映。为了捕捉到实施暗杀的那一个瞬间，你可能需要在屋顶潜伏几分钟，仔细地观察敌人的行动规律，结合周围的地形地势，制定出周密的行动计划。比起系列的前几部作品，《天诛·千乱》的忍杀系统引入了不少新的要素，使其变得更加完善合理。例如在以往的各作中基本没有“声音”的概念，敌人全都是聋子，根本听不到主角的脚步声（除非主角落入水中发出响动）。而这一次不但加入了声音系统，甚至还有“气味”和“光线”等要素。主角快速跑动的脚步声会惊动敌人，拔刀出鞘的声音会让敌人警觉，身上溅到的血污会被敌人闻到，在明亮的地方停留也会大大增加被敌人发现的危险。众多此类细节，使游戏变得更加真实可信，也为玩家带来了更多新的挑战。

与此相应的，是主角的能力也有所提升。首先是忍杀时机的提示：本作中只要敌人进入忍杀范围，画面上就会自动出现“临兵斗者皆阵烈在前”的九字印，此时按下攻击键就能发动忍杀，而不再像以往的作品中那样完全只能凭借直觉来判断忍杀时机。其次是“当身”的引入：只要在未拔刀的状态下进入敌人的忍杀范围并且按下攻击键，就能够从背后扼住敌人的脖子，此时可以将敌人强行拖走。有些敌人所在的位置比较敏感，如果直接暗杀并且留下尸体的话可能会被其它人看到，此时只要将他拖到角落中再取其性命便可。而且扼住敌人之后还可以选择将他杀死或者打晕，在以前各作中那些杀了影响评价、留着妨碍行动的平民角色，这次终于有办法可以对付了。另外本作中还新增了不少忍杀的招式，让主角可以应对更多的状况。例如隔着纸门直接杀死贴门站立的敌人、躲在墙角并且杀死靠近的敌人、悬挂在高台边缘直接将上面的敌人拉下来杀死，等等。在《天诛·红》中首次出现的“连续忍杀”也再度进化，而且不仅限于两个敌人，而是一口气杀死距离较近的多个敌人（类似于《鬼武者》系列中的连续一闪）。

比起以前的作品来，《天诛·千乱》中主角可以习得的技能数量也大幅度增加。本作中加入了金

钱系统。完成任务之后会根据你的评价给予一定数量的金钱奖励，除了用来购买服装、忍具之外，还可以用来购买各种特殊技能。不过，就算你的钱足够，也并非一开始就能买到所有的技能，而是必须打通新的关卡来开启新技能。这避免了玩家反复打初期关卡赚钱然后购买所有高级技能的“作弊”手段。

不过，说了这么多，都只说是“变化”而已，并不算是真正的进化。其实以潜入、暗杀作为主题的游戏并不少见，例如《合金装备》、《分裂细胞》等等都可以分为此类。无论是哪一个，最主要的游戏内容无非都是潜伏、观察、分析和实施行动。要在游戏系统上求新求变，并不是一件容易的事情。而判断一个潜入类游戏是否称得上成功，很重要的一点要看敌方AI是否合理。其实《天诛》系列的敌方AI一直不算高明，游戏的整体难度也不高，只是在气氛营造、剧情表现等方面有独到之处，所以才得到了玩家的青睐。令人失望的是，即使进入了新主机时代，《天诛・千乱》的AI仍然没有得到明显的提升。即使你被敌人发现，只要迅速逃离并且找个敌方躲起来，过不了一两分钟敌人便会把你忘到脑后，老老实实地回到自己的岗位上继续按照既定的路线巡逻。即使发现了自己同伴的尸体，他们也只会紧张很短的一段时间，除此之外没有任何表示。当然，游戏毕竟是游戏，不可能做到完全真实，否则玩家也不可能体验到游戏的乐趣。但如果能够多用一点心的话，是不是可以做得更加合理一些呢？在这里我想用《盟军敢死队》做个比较：在这个游戏中如果敌人发现了蛛丝马迹而警觉起来的话，刹那之间便会警铃声大作，大批巡逻队会马上出现，仔细搜查可疑的角落；被惊扰到的敌人也通常会改变自己的行动规律，你不得不重新制定所有的行动计划。相比之下，《天诛》是不是还有很多可以改进的地方呢？



潜伏于黑暗中的战士再度活跃！本格忍者动作游戏新舞台增加众多要素，主角能力全面提升，带你走上最强隐密之道

建立你自己的角色

游戏开始之后首先要为你的角色设定相貌外形。除了性别之外，还可以设定容貌和衣装。即使这里的衣装都不能让你满意也没有关系，因为今后你还可以购买其它的服装、饰品并且自由更换。

接下来要设定角色的能力。能力值共有三项，包括体力、力和素早。体力也就是生命值，力关系到你的攻击力，素早则关系到你的行动速度。每项数值最低可设为10，最高可设为100，总计有210点供你自由分配。由于《天诛》的主题是潜入和暗杀，一般情况下并不需要和敌人正面作战（如果经常要大打出手的话，说明你是一个失败的忍者！），所以前两项数值并非十分重要。虽然这些数值还关系到技能、奥义的习得，但无论这里如何设置，今后还可以在游戏中修改，因此不必担心，随便设定一个看起来顺眼的数值吧。



←角色能力可以自由设定。



←创造出属于你的角色。

接下来还要设定“相棒”（助手）的相貌，以及操作、声音、画面等系统选项。完成之后，便会自动进入“忍术指南”的关卡中，也就是基本操作讲解。

气配、感知

“气配”系统是《天诛》系列中用来判断敌人位置、状态的重要系统当主角靠近敌人，而敌人没有发现主角的时候，屏幕左下角的圆圈中会显示绿色背景的“气”字。主角离敌人的距离越近，“气”字就会变得越大，圆圈右下角的数值也会越高。当无法直接看清敌人的距离和位置的时候，就必须依靠“气配值”来做出判断。



←敌人的状态以“气配”表示。

在以往的各作中，只有当主角进入敌人的视野时才会被发现。而本作中新增了声音、气味等要素。主角的很多行动都会发出声音，例如走动、拔刀等等。如果主角发出的声音被敌人发现，则圆圈中会显示紫色背景的“听”字。主角作战的身上可能会溅上血迹；落入水沟之中也会沾上臭味。此时靠近敌人，就会被敌人闻到，圆圈中会显示橙色背景的“嗅”字。当主角进入敌人视野范围的时候，圆圈中会显示黄色背景的“视”字。

以上各种状态都只表示敌人发现了一些蛛丝马迹，并不表示主角已经被敌人发现。此时只要迅速藏匿，敌人就会很快恢复平静。只有当敌人确定看到了主角，圆圈中显示火焰的“杀”时，才表示主角已经暴露了。此时无法对敌人实施暗杀，只能正面与其作战。如果主角逃出了敌人的视觉范围之外，则圆圈中会变为蓝色火焰背景的“杀”字，如果这时藏好不被敌人找到的话，过一段时间敌人也会恢复平静。还有一些状况下可能会出现蓝色背景的“杀”字，例如敌人发现了同伴的尸体。

《天诛・千乱》中还引入了光线明暗的概念。气配值右边靠下面的便是明暗槽。在明亮的地方，明暗槽的指示器会偏向右方，此时主角很容易被敌人发现。而在光线较暗的地方，明暗槽的指示器会偏向左方，此时即使敌人距离较近，也很难看到主角。



拔刀、纳刀

《天诛・千乱》中新增了拔刀/纳刀（即收刀）两种状态的区别。按住LT键然后再按X键主角便会将刀拔出。此时再按X键可以进行攻击，按B键可以进行防御。拔刀状态下按住LT键然后再按X键则会将刀收入，此时主角无法进行攻击、防御等动作，但是有利于实施一些特殊动作。



忍杀

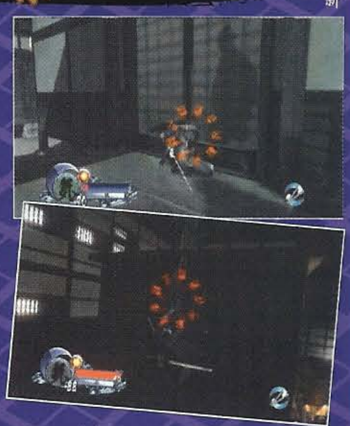
忍杀是《天诛》系列中最重要也最有乐趣性的系统。简单地说，忍杀就是在敌人没有发觉的状态下靠近他并且将其杀死。忍杀是一击必死的招式，发动之后可以立刻解决敌人，本身并不需要任何技巧。因此能否成功发动忍杀的关键就在于如何顺利地接近敌人。

在实施忍杀的过程中，RB键是经常用到的一个按键。RB键的功能是“隐密行动”，通常情况下按下RB键，主角会蹲下来，这样会缩小自己的目标，减少被敌人看到的威胁。蹲下之后，主角的脚步声也会变弱，防止被敌人听到。当主角站在高处的时候，蹲下行动可以保证不会从边缘坠下。在水中按下RB可以潜入水面之下。蹲下的时候虽然行动变慢，但按A键便可以做出翻滚动作，移动速度也令人满意。总之，要做一个合格的忍者，就离不开RB这个按键！



←时刻保持隐密行动。

当主角进入忍杀范围之后，屏幕上就会出现“临兵斗者皆阵烈在前”的九字印。此时如果主角是拔刀状态，按下X键就可以将敌人一刀毙命。如果主角是纳刀状态，按下X键则可以扼住敌人的脖子，亦即是“拘束”。在拘束状态下可以强行将敌人拖走，按下X键可以将敌人杀死（“拘束忍杀”），按下B键则可以将敌人打晕。利用这一点，在遇到一些平民角色的时候就可以把他们打晕，以防杀死的话会降低评价。此外九字印还会不断变换颜色，当它变为深红色的时候手柄还会震动。在这一瞬间实施忍杀，则称为“完全忍杀”，可以提升过关之后的评价。



本作新增了拔高状态

本作中还新增了“状况忍杀”系统。状况忍杀主要包括以下几种情况：一是主角悬挂在高台的边缘，直接将高台上的敌人拉下来杀死；二是主角靠近纸门，隔着门将门内的敌人杀死；还有主角贴近墙壁站立，将墙角后面的敌人拉过来杀死，等等。状况忍杀都必须在拔刀状态下发动。

最后还要提到的“连续忍杀”。当数个敌人互相之间距离较近的时候，可以一次将他们全部杀死。向第一个敌人发动忍杀之后，在杀死他的瞬间屏幕上会再度闪现九字印。在这个瞬间按下X键，主角就会以极快地速度移动到第二个敌人附近并且将他也杀死。如此重复，就能将附近所有的敌人都干掉了。 □文/荇菜



↑靠近敌人之后抓住时机进行忍杀！

月光下的罪恶，夜行侦探再一次出动。

EVE



系列冒险游戏的新作，保持了这个系列的一贯风格，以充满悬疑的情节为主线讲述了一个有科幻以及灵异色彩的故事。相信在国内知道并喜欢这一系列的玩家并不太多，不过本身在故事上是比较精彩的，所刻画出来的人物也都很有个性，喜欢电子小说的玩家可以尝试一下。 □文/龙马




PS2	本刊译名 夜行侦探 新世纪			CERO D
	角川书店	7140日元	2006年8月31日	
文字冒险	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量

多项选择

当进入一些固定场景时，会有多处位置可供玩家进行选择，这时配合方向键可以实现对五个不同地点和人物的调查和对话，另外比较搞笑的一点主角可以对着一些非人类的东西对话，那里面的台词通常是非常搞笑的。

场景切换

当剧情发展到一定程度时，屏幕右下角会出现如图所示的图标，这时按下L2键就会出现场景切换的选项，和多项选择一样配合方向键可以去到不同的地点，这时选择场景的顺序等等将会在一定程度上影响游戏的发展。

双线进行

这一系列的特色之一。故事是以两条线同时进行的，以私人侦探天城小次郎和国家谍报员法条玛丽娜两个角色的视点把错综复杂的故事联系到一起。而在游戏进行中玩家可以在两条线之间自由切换，寻找线索。不过当某一条线发展过快也会出现故事无法进行下去的情况，屏幕上就会出现相应的特标，这时就需要转换到另一个角色，要注意的是这一图标和提示转换场景的图标很相似，不要弄混。如左图所示显示在右下角的一个圆形标志。



对话回顾

当遇到困难时，可以打开主菜单或者直接按下R1去查询之前所有台词。不过比较不体贴的一点是这里显示的台词是两条主线综合在一起的结果，而没有分开存储，这样有的时候即使去查找也找不到自己想要的信息，实在是很麻烦的事情。

基本操作

□键是调查，○是确认，△是对话。按住×可以取消屏幕上的字幕，R1为显示之前的台词。SELECT是转换角色，START是打开菜单，里面可以做各种设定。其中包括字幕出现速度，是否打开自动进行情节等细节问题。

新老人物一齐登场，编织全新的故事。



天城小次郎

这一系列的男主角。本来是桂木侦探所的私人侦探，因《EVE ZERO》中发生的事件而辞去了侦探所的工作，自己在港口一间仓库改装的房间里开起了天城侦探事物所。通常喜欢凭直觉去办案，而且是一个见到漂亮异性就会得意忘形的轻浮的家伙，不过破案能力却非常值得信赖。以在港口和神秘少女乃依的邂逅拉开了这次故事的序幕。和大多数此类游戏的主角一样眼睛总是被头发挡住。



纪濑木 乃依

失去记忆并且被日新银行高层官员出重金寻找的少女，因为一个意外与小次郎相遇。虽然因为失忆而对外界事物的反应有些冷淡，但是有时也会突然激动起来，同时对狗有一种特别的厌恶感，自称是"蜂的孩子"。是解开所有谜团的关键。



法条玛丽娜

这一系列的女主角，隶属于日本政府的情报机关，内阁情报调查室的谍报员。头脑和运动能力都属一流，任务达成率高达99%，但是因为个性太过张扬太过特立独行，经常无视或违反上级的命令，因此被当做问题人物来对待。兴趣是谈恋爱，但是却没有什么男人缘。因一自杀少年临死前的遗言而被卷入了这场阴谋的旋涡之中。



桂木弥生

桂木侦探事物所现任所长。继承父志的女强人，和小次郎之间曾是恋人关系，现在的关系也依然是非常微妙。为人非常讲究原则，常常抓住对方话语里的一点点细节而大抬其杠，而且是个烟不离口的大烟枪，但是其实内心还是很脆弱的女性，在美国留学时和法条是同学兼好友关系。



甲野三郎

内阁情报调查室的要员，法条的直属上司，并且法条对他的直接称呼是"本部长"。虽然看起来像是一个整天都睡不醒的中年大叔，常和法条因为一些低级问题争论不休，但是其实是一个相当精明的人。对喜欢胡来的法条一直都持支持态度。他身后到底有怎么样的背景连法条都无法掌握。



冰室恭子

天城侦探事物所唯一的雇员。拥有超高的情报收集能力，本来是国家教育机关的情报员，但是由于发现政府内部的腐败转而投入小次郎的事物所，一直担任小次郎辅助工作，对于不善案头工作的小次郎是个救星。和其他角色相反，性格稳重，处事冷静。这一角色的出现甚至先于这一系列。可算是一个元老级人物。



三六九

消息灵通的情报贩子，却不知为何而一个人居住在公园里一间防震帐篷里。虽然拥有娇好的面容和诱人的身材，但是从来都是一副衣冠不整的样子，生活上过的是一塌糊涂。据她自己所言，已经有两年时间都没洗过澡，因此就算是小次郎这样的好色之徒也对她是敬而远之。



纪濑木 阿尔特

被卷入银行恐怖袭击的少女，性格上格外活泼开朗，无论是喜是悲感情表现也都相当直白，虽然有些任性，但是却更突显出她天真浪漫的一面。然而在她的内心中却有一段无法抹去的阴影，和失去记忆的乃依更是有着一些奇妙的关系。



米凯尔·贝尔修坦

德国通信社GPA日本支局编辑局社会部部长。幽默且非常具有绅士风度，在调查围绕日银干部展开的不法事件时和法条偶遇，之后便开始全力协助法条。实际上也拥有一段悲惨的过去，而且和纪濑木家有非常深的关系。



纪濑木 艾菲

虽然只有11岁的年龄差距，却是乃依和阿尔特的母亲，知性美女，为人稍有些冷淡，不时就会说出一些哲学和心理学术语。更让人意外的是她身兼数个组织领导者的头衔。



锺本美奈代

和法条同为内调的谍报员，与法条正相反，在执行任务时是恪守规则和命令的那一类型，因过去两人共同参与的一次调查活动中发生的事件而致使两人关系极度恶化，用她自己的话说就是："我在四年之内都不愿意见你一面。"



相对特别的关键人物

在情节展开的过程中，将会出现许多关键的人物，抓住他们将是游戏发展的关键。而纪濑木乃依可以说是其中的重中之重，和系列一惯的女主角一样是一个被谜团所包围的少女。如同拥有双重人格的性格以及可以“瞬间移动”的谜都需要玩家来进一步解明，而她的名字更是解开所有谜题的关键，而相对以前以悲剧为结局的女性角色们她的命运究竟会如何发展就请玩家们用自己的双眼来见证吧。

私人侦探和失去记忆的少女



↑握有解开一切问题钥匙的纪木濑依乃，可以说这是一个以她为中心展开的故事。

比较独特的单线情节

区别于这一类型中很多多线式发展的游戏，这一系列在整体故事线上一直都是没有任何大的分支的。这一次也不例外，除了前面介绍到的可以在天城小次郎和法条玛丽娜两人的主线情节切换之外，玩家的操作可以说是对故事的发展进程没有半点影响，因此整个游戏过程更接近是在看故事读小说。对于这种设定相信会有相当一部分玩家会觉得相当无趣。但是对于想细心理解整个情节的玩家来说这未尝不是一个好消息。完全的单线式发展至少避免了情节发展不下去的尴尬。

阴沉的故事，很平凡的文字冒险游戏。

早上伸着懒腰从床上爬起，洗漱过后叼着面包片跑出门去，在人流和车流组成的道路上注视着这个忙碌的城市，课堂上听着有些无聊的课程会不由地拿出手机来用短信打发过这段无聊的时光，在下课铃声响过后和朋友们一起冲向网吧或卡拉OK……每一天我们过着这样平静的生活，但是，我们的身边时刻都有让人心悸的事情发生，死亡的阴影时刻笼罩在我们的头上，在繁华的霓虹之下，有我们所无法察知的阴影在涌动。生活在这阴影中的人们，又过着怎样的每一天，他们的结局又会如何？

无论是文学或影视亦或是游戏，这题材一直都经常被提起，而本作就是描写在社会的阴影之下发生的一段段故事，在人所不知的角落，深夜的都市里，总有一群人在活跃。因此在台湾官方引进初代PC版时的译名就是《夜行侦探》。

作为一个诞生在PC上且有成人要素的文字冒险游戏，从一开始就决定了这款游戏面向的玩家群会受相当的限制，就算在没有语言障碍的日本本作都只是一款小众向的作品，而对于国内玩家来说大概多数人还是要敬而远之了。

说到这里就想起《欢迎来到NHK》小说版里一段著名的台词：“现在电视游戏的开发规模实在太大，需要大量的资料和精密的程序，但是，有一种方法，不需要预算，也不需要很多的工作人员，只需要一些免费的开发工具，几十张CG，几段从CD里截出来的音乐，一个几万字的剧本，就可以完成一款游戏。这个答案就是——美少女游戏。”

不过要说的是，虽然这一系列最开始的确是以18禁要素为卖点，不过和著名的《月姬》一样，由于第一作在故事上赢得了玩家的青睐，因此也移植到家用机上成为了一个比较著名的系列作品。但是此后的作品即使在系列支持者中也都没有太高的评价，玩家群也相对非常固定，因此本身的内容和风格也都接近稳定。国外的专门杂志评分都相对较低也正是因为对于大多数玩家这个系列的游戏性实在不够强。然而从低成本开发这个角度来讲，确实也不可能成为一款面向大众的优秀的一线作品。

故事编排上一直都是以悬念侦探故事为主线，而到进入结局部分都会与一些科幻和灵异事件有联系，对于这一特点新老玩家虽然是褒贬不一，但是也算是独树一帜的特别风格，这次故事的开场就相当之阴沉，最后要注意的是虽然为了应对家用机平台，特殊要素已经都改成以擦边球为主，但是由于整体风格过于阴沉过于消极，内容又牵扯到未成年人犯罪以及凶杀等问题，的确过于敏感，因此在划定级别时本游戏的等级定义是最高级别的18禁。绝对不是在这里想搞什么说教，但是要说在最开始的是这种题材未成年的读者还是不要接触的好。

作为一款区别于普通文字小说的游戏，虽然在故事的展开上并没有死板到在特定情节出现几个选项让玩家来进行选择以决定今后的剧情走向，但是游戏过程中其实也只能在特定的情况下实现对几个固定点的调查，而没有像《樱花大战》系列那样采用完全自主寻找的系统。玩家依然是在被动地听故事，而很少有自己的主动参与，多少让人觉得有些无聊，在有时候找不到关键调查点情节发展不下去的时候，甚至左右手两边同时一通乱按就能解决问题，玩家自己的想法和推理很难通过这种方法得到实现，甚至可以说是阻碍了玩家自己的推理和分析，也就很难让玩家产生一种“破案”的代入感，实在是有点让人莫名其妙的设计。

前面已经说过，剧本整体走是的那种探讨人性阴暗面的路线，法条的开场就是一名少年大谈对现代社会人和人之间关系的绝望，这在日本动漫中的确已经是司空见惯，但是看下来却仍然让人感觉有些不舒服。而随着故事的展开后面提供的线索无不指向政府和金融机构的腐败，救世论和人类的进化方向等近乎于哲学论题的问题也是层出不穷，而其中人与人之间的关系也都实在是很微妙，虽然也有其他的内容在里面起到一个调整作用，但是老实说是一个很难容易让人心情低落的题材。

对于系列的支持者来说心情可能会比较复杂，本作的剧本和大受欢迎的第一作相比孰优孰劣让人很难定夺，故事的展开和发展节奏都比较紧凑，悬疑点的设置也都比较合理，而一些擦边球是否有人会喜欢那就因人而异了，恶搞桥段也是很充分的，其中一段情节就是当乃依问起小次郎为什么要管自己的狗叫“大五郎”时，小次郎的回答竟是把它的名字和自己的名字组合起来就是他最崇拜的一个私人侦探……（明显就是指某除了吹牛基本什么都不会的大叔嘛）不过情节上和其他作品没有什么直接联系这一点比较容易让老玩家失去兴趣。

从故事的叙事手法上来说，却感觉有些不够流畅，两线自由切换虽然可称得上是一个特色，但是频率和时机并不是很好掌握，而那种界乎于第一和第三人称之间的叙事角度有很多时候表达的意思都有些含糊不清。虽然情节本身随着主角、官方、神秘组织之间矛盾冲突渐渐展开而味道十足，但是总体来说还是因为把主动权完全交给玩家而给人一种偏杂乱的感觉。

画面对于PS2来说实在是有点惨不忍睹，片头动画采取的是实拍手法，给人一种和游戏内容比较不协调的感觉，游戏内容里也十分地简陋，每个角色的插图都只有一个固定动作，在一些需要有动作变化时也是完全的静态图片堆砌，很多时候因为画面的问题即使配合上文字也让人对情节发展有些莫名其妙之感，显得很是缺乏诚意，虽然说故事才是这种游戏的核心，但是对画面这种基础硬指标敷衍到这种程度实在是有点让人难以忍受。当然，对于肯来玩的玩家来说这也算不上什么缺点吧。

相对的，音效方面其实还是相当不错的，不同情况下的音乐风格鲜明，很好地烘托了气氛，至于配音方面有子安和三石两大强人坐镇自然是不用担心，对于小次郎这个角色，子安更是曾经说过：“在给这个角色配音时真是不知道在给小次郎配音还是在给子安午人配音。”对比那简陋的画面实在是很让人满意的。

其实还想谈一谈进行游戏时的心情，但是却感觉不知道从何说起，虽然还没有乏味到只是一直按着确定键过对话，但是却很难找到那种应有的感动，记得第一次接触到这类作品是在PS后期的Gal游戏狂潮中，想起来虽然画面效果基本类似，剧本上也没有什么太大差别，甚至那时还只能通过对话里的汉字来猜对话的大致意思，但是玩起来却有一种说不出的感觉，这大概就是一种叫做“心情”的东西吧。然而比起前一阵的老牌电子小说《恐怖惊魂夜3》来说，本作的确是相对更难以让人投入的一款作品。不过说起来《EVE》系列，《恐怖惊魂夜》系列还有更传统Gal游戏之间也有很大不同，或许对于更喜欢看动画的玩家来说本作还有更多的魅力在里面。

深刻表现乒乓球运动魅力





X360	本刊译名：乒乓球			
	ROCKSTARGAMES	39.99美元	2006.9.8	
运动模拟	DVDROM	美版	1-2人	——



深刻表现乒乓球运动魅力的写实作品

擅长暴力美学类型游戏制作的ROCKSTARGAMES而今居然远离枪械与棍棒，选择了“乒乓球”这般儒雅的运动进行制作。游戏的写实风格突出了XBOX360强大的硬件实力，操作却是简便易懂。 □文/大怪

高级运动员培训

基础操作

之前的体育类游戏作品很少出现乒乓球，其原因就在于乒乓球运动复杂的旋转以及球路控制不易在游戏操作中完美体现。实在是佩服Rockstar San Diego的创意功底，《乒乓球》这款游戏的操作极为简练，但却几乎完美突出了乒乓球运动旋转与力量，移动与控制相结合的多变风格。基本操作方面分为两种，一种为利用右类比摇杆实现所有打击操作的双类比摇杆操作方式，一种是比较传统的左类比摇杆配合按键的传统操作方式。现在便介绍一下本游戏的基础操作，本基本操作以A模式为准。击球时对应按键时间不同进行打击力度控制。



球员动作	操作方式
选手位置移动	左类比摇杆
扣杀及拨动	A键或右类比摇杆上位置
左旋转	X键或右类比摇杆左位置
右旋转	B键或右类比摇杆右位置
下旋	Y键或右类比摇杆下位置
弧旋球	技巧值达到需要时LB或RB+打击键或右类比摇杆综合打击发动
启动全面聚焦	RT或LT键
切换视点	BACK键

高级运动员培训

操作解析

游戏中对于发球进行了最大程度的简化，但却充满力量、位置与旋转的组合。首先，图中彩虹色的发球值槽为旋转槽，框边缘白色边框显示旋转度，而旋转槽中间出现的黑色标志则为力量显示。当玩家确定发球对应键位后，按住对应键则开始启动发球动作。此时旋转显示与力量显示将同时上下往返移动，对应不同的选手，发球能力越强的选手移动速度越慢，反之则移动速度越快。当玩家调整好旋转与力量的需求值后松手键选手则开始发球。在按键确定过程中，时间越长则显示上下往返移动速度越快，过长时间的确定会被判定发球违例。通过这样的设定，玩家可以发出对应旋转方向，力度完全不同的各种发球。而在发球之前，首先确定所操作选手的发球位置也格外重要，越处于对角线位置则发球斜线效果越为明显，反之则更偏于直线。经过笔者总结，通常发球有几种固定形态变化，希望玩家对应不同的对手选择最有效的发球方式获得先手优势。力量与旋转都达到峰值的发球，为速度很快，旋转力度很高的长球，对于低段选手来说能够轻易破坏接发球的质量，但对高段对手来说，一旦对手形成高质量回球，则速度极快落点刁钻，己方防守将相当艰难。力量中等或中下，旋转很高的发球为不出台的高旋转发球，这种发球是笔者最为推崇的发球方式，无论对于高段或低段对手都能很好的准备后手攻击，并且对手很难接发球反击。力量极高，旋转力度极小的发球为快速长球，隐蔽性强，偶尔使用能够起到很好的奇袭作用。力量中下，旋转力度也一般的发球则比较中庸，同样也相对安定，发球后对手通常也只能选择比较稳妥的搓球，这样的发球最好选择比较大的斜线角度，用于更好的控制对手的重心方向。

高级运动员培训

发球

从基础操作介绍中我们可以看到，本作的基础高效率操作非常有限，却集中了拨动，扣杀以及三向旋转控制。甚至对于高手来说，利用左类比摇杆的移动操作加上右类比摇杆的综合打击操作就可以完成本游戏90%以上的有效操作。但对于刚刚接触这款作品的玩家来说，由于移动位置还没有达到纯熟的地步，所以笔者推荐还是使用操作分化比较明确，有效操作对应明确的右类比摇杆移动加键位打击的传统操作方式。首先说一下游戏的移动，移动是乒乓球运动的灵魂，保证球的落点调动对手的重心，将球击打在对手难以触及的区域是游戏的首要操作重点。

左类比摇杆可以直接实现角色近台，中台远台的直线距离控制，以及最为关键的左右平行移动。在与其他球员的竞技过程中，直线球与斜线球的变化会经常出现，这就需要玩家在一次触球后，提前调整自己的身体位置。争取在下次击球时能够处于最有利的击打位置，这样无论玩家操作的角色是什么风格，都可以在先手形成压制优势。通常，在开球之后便要依照自己操作球员的风格不同调整近台或中台的直线位置，之后的相持过程中，则大多要交给横向平行移动的操作。在没有达成开局有利甚至前三板得分的前提下，牵制相持过程中最好在击打球一次后将球员的身体向台中央位置靠拢，这样则有利于之后斜线球的应对。而大的重心位置调整则多出现在斜线球控制得手之后，一旦斜线球位置极为刁钻，玩家通常便可以选择向球路相反方向提前移动，为之后的直线打击扣杀做好充分的准备。说完中近台移动，远台防守则只应用在己方球员回球质量过差过高的情况，如对手已经出现回球扣杀的准备，则应当快速退回远台进行最后的防守，如果位置调整准确，还能够由相持转为有利情况或对手失误下网出台的可能。



之后说一下游戏的打击，游戏中依靠A键或右类比摇杆上位置操作可以实现拨动或扣杀，这个操作是使用率最高的触球操作，通常情况下中近台为拨动球以及有利位置下实现的扣杀，并可以在小力量操作时实现近台撮球等细腻技巧。虽然没有旋转的变化，但游戏中这个操作的落点精度是最高的，并且出球速度也是最快，利用好这个最基础的击打操作配合优秀的位置移动就可以在重心上有效调动对手，但面对高级对手时，与旋转的操作相配合才能获得最后的胜利。左旋转与右旋转击打操作玩家在初期可能认为与普通拨动没有太多的不同，实际上左右旋转的打击操作在落台之后会形成微妙的斜线变化，其中左旋球向台面左侧倾斜，而右旋球则向台面右侧倾斜，在已经形成斜线打击的体位前提下使用对应的侧旋回球会更加大对手的回球难度。而下旋球相信了解乒乓球的玩家都非常熟悉，直接回球会给对手的普通回球造成可能下网的难度，对应经常使用普通击打的选手会令其回球质量下降，甚至出现回球过高的情况。而对于削球风格的球员来说，中远台使用下旋操作是最主要的相持方法，稳定的使用这个技巧并在对手回球质量低下时抓住机会反攻是使用这类球员的一贯操作。当所操作球员实现有效击打时会增长对应的弧旋球发动值。此时候如果提前占据有利位置输入RT或LT键+攻击键位则可以发动威力巨大的弧旋球。这种大威力高精度的回球通常会令对手的回球质量大大降低甚至直接得分。全面聚焦则是在有效位置击打时提高攻击精度时使用。最后说一下游戏中的高球扣杀，如对手出现回球质量很高的低质量球，我方选手提前占据正手攻击位置后长时间输入击打键位都为高球扣杀。应当注意提前判断球落点位置处于正手回球位置。与真实乒乓球运动相同，高位扣杀的得分率是相当高的。



丰富的乒乓球风格在游戏平台的再现
只突出网络竞技主体的精干游戏模式

体育游戏类型中很少出现乒乓球题材的作品，特别在32位元家用平台之后更是如此。而今，由英国超一流游戏开发商ROCKSTAR GAMES发行的这款“乒乓球”彻底打破了这个尴尬的历史。

这款创意出新的体育游戏精品出自



“Rockstar San Diego”制作室，该制作室曾经成功负责开发了XBOX平台经典FPS作品《荒野大镖客(Red Dead Revolver)》以及PC平台著名的竞速系列“午夜俱乐部”等知名游戏。很难相信这是ROCKSTAR GAMES发行的第一款动作游戏，在笔者的印象中，以“横行霸道”系列震惊整个业界的ROCKSTAR GAMES的制作风格以爆裂的帮派动作游戏为主，而该运动游戏却在角色造型、动作捕捉等多方面下足工夫，亲身操作后会感到本作制作的十分“内行”。游戏中出现了多种世界流行的球风对应性球员，无论是削中带攻，近台快攻或是中远台相持弧旋球打法，玩家游戏中都能准确还原。游戏中的移动与挥拍动作在动态捕捉技术的支持下十分自然。特别在对拉时依靠类比摇杆控制角色移动后进行挥拍的瞬间，游戏角色的重力反馈会非常明显的反映在游戏画面中，令玩家身临其境。由于是次世代平台XBOX360的作品，所以游戏中对于不同国家代表的球手进行了细致的渲染，在比赛过程中球手的表情，光影变化及纹理描写都突出了XBOX360硬件实力的强大。由于中国是乒乓球世界第一大国，所以这款游戏相信在国内会有非常大的市场，而游戏中极为写实的画面与动作相信会让专业的乒乓球爱好者满意。游戏的操作更是本作中最大的亮点，《乒乓球》这款作品利用最简练的操作架构实现了对真实乒乓球运动中各种旋转技巧以及力量，落点的变化。真正的高手甚至可以主要靠两个类比摇杆便实现对球员的绝大部分操作。在角色的操作过程中，发球便可以在多种旋转和力量上控制球近、中、远台以及速度快慢的变化。进攻与相持过程中，下旋、左右侧旋配合高级弧旋球的发动以及高空扣杀，游戏真实重现了乒乓球运动的所有运动要素。在角色的移动方面更是下足工夫，虽然只是利用左类比摇杆这一个控制单位来实现对球员位置的操作，但非常自然的实现了球员对于近、中、远台直线距离的转换以及横向平行移动的重心转换。正因为游戏本身对于移动这一项制作的如此真实传神，所以才能将乒乓球运动最具神韵的位置转换，重心调动等感觉表现出来。只要进行一段时间的操作训练，相信玩家经常会在游戏中实现斜线扣杀，迅速提前移动到对台位置准备直线得分的高级位置转换技巧，当调动对手的重心让其望球兴叹时，玩家一定能够感受到这个运动游戏独有的魅力。

乒乓球运动为我国的国球，至今为止这个项目为我国获得的荣誉可谓不计其数。这个充满技巧，反应与力量的桌上运动从运动特性上就决定了这项运动充满了风格的变化。真正了解乒乓球运动的玩家一定会知道，一直以来乒乓球运动的技术进步就伴随着风格的多样化而不断分支成长。横板打法方面从最早追求力量的近台快攻到稳定性大大增加的直板两面攻，如今甚至发展到直板横



打技术，几乎弥补了直板技术反手相持能力与中远台牵制能力的致命弊病。而横版从中远台相持优秀的弧旋球打法到中远台以丰富旋转，力度变换迷惑对手的削球技术结合起来，发展成为极具观赏性，攻防自如的削中带攻打法。打法



的丰富也让这项运动的观赏性大增，比赛对局的战术变化也更加丰富多彩。而由于XBOX360超强的机能，本款游戏中所出现的球员风格也极为丰富，通过对每名角色的旋转能力，发球能力，力量以及攻击准确率的评价，游戏中对应每名角色您都能找到适合自己的打法予以配合。在游戏开始的初期，可选择的球员就包括了适合以近台快攻为主的中国选手LIU PING，适合削中带攻技术，以旋转控制对手的LUC，中远台相持稳定性极佳的JUERGEN，以及横板力量搏杀技巧为特点的JESPER等选手，基本上可以满足初期玩家的风格选择。在与玩家或电脑的对局过程中，玩家也应对应所操作角色的风格特点来选择操作习惯，类似LUC则应当选择中远台旋转球为主的操作，而JESPER则应当在移动获得主力的前提下主动扣杀。而通过巡回赛模式的进程玩家将不断更新隐藏球员的出现，虽然本作没有购买到现实中国籍优秀球员的形象代理，但从游戏的可操作选手阵营中玩家定能找到对应明星球员的影子。在球员的造型以及个性塑造上



《乒乓球》也同样制作的十分细腻。每个球胜负出现之后都会随机出现球员的个性动作，无论是胜利后振臂高呼又或失误后眉头紧皱摇头沮丧，球员个性动作的多样更突出了游戏极端的拟真感，配合场边经常出现的观众喝彩以及惊呼会让玩家感到如同真实比赛一般的气氛环境。

细心的玩家在接触这款作品后一定会发现游戏的模式过少，游戏只设计了联赛模式，挑战模式以及练习模式三种最普通的个人游戏模式。在联赛模式中，玩家通过选择自己喜欢的球员不断参加高水平比赛，不但可以获得新的荣誉，更可获得全新的运动服装等道具奖励。在不断的联赛进行过程中也将逐渐开启隐藏角色，将会出现更多风格多样，实



力强劲的角色以供玩家操作。而挑战模式中则可最速挑选您想交手的对应NPC进行模拟比赛练习，借以不断提高自己的水平。在本作有限的竞技模式中，并没有所谓的性别限制，完全呈现出一种无差别竞技的风格。练习模式中，本作拥有细致丰富的教学模式，从发球到最终高级的相持练习一应俱全。但令人奇怪的是，游戏的个人模式中不但没有双打配合模式，甚至连1P对2P玩家的对战模式都没有！在体育类型游戏高对抗高竞技性的游戏特性面前，本作简直是一个超凡出新的另类作品。实际上，《乒乓球》本身的单机模式是完全为ON LINE模式服务的训练单位，是为了让玩家在单机模式中成长为操作高手后进行激烈的网络角逐而设计的。换言之，本作的网络作战模式才是作品的精髓。玩家经过初期的角色建造，确定球员的姓名、国籍、性别、造型，并按照初期数值分配角色的各项能力，确定风格后便可进入XBOX LIVE进行网上竞赛。而作战方式多样，可以确定房间作战，也可以直接搜索在线玩家进行竞技试合。与国际玩家共同竞技切磋本身就是非常具有娱乐性的挑战，而通过不断的获胜不但可以提升自己的网络排名，更可以利用获得的能力点数不断提高自己的角色。如今XBOXLIVE的网络服务费用并不高昂，接并方式又非常简便。为了让虚拟乒乓球也能如本土真实项目一般的王道，不断向最强迈进吧！







PS2	本刊译名：合金弹头6			CERO B
	SNK PLAYMORE	5040日元	2006.09.14	
动作射击	DVD-ROM	日版	1-2人	183KB

合金鏖战十周年，怒队参战完美庆典。



新作变更点大检阅

1、新登场的超级武器

本次提供给主角所使用的武器种类非常丰富，除了原有的重机枪、炸弹、火箭炮、导弹、散弹枪之外，更追加了可发出冲击波的匕首"Z"和改为可斜向发射的激光枪"L"等，而在二人合作时，玩家也可以按L1键把武器扔给同伴，发挥更大的战斗力。此外拉尔夫和克拉克两名主角更拥有不同的必杀技，只需同时按上和特殊攻击的R2键便可发动，威力十分惊人！

另外在可乘坐的武器中，除了系列中一直登场的坦克和战斗机以外，还新加入了钻地战车以及驴车。由于剧情设定为《Metal Slug3》之后的故事，所以机器人型的超级武器没有登场。新加入的钻地战车可以随时调换纵横方向，可惜钻头本身没有攻击力，因此在驾驶时要特别小心被敌人前后夹击。而驴车的



出现则纯属搞笑，完全没有附加防御力不说，车厢里还可以装人的设计也没有什么用。

2、六名角色的性能

Marco：初期装备，手枪的攻击力2倍，EASY模式下装备重机枪。

Tarma：乘坐超级武器后机关枪的攻击力为1.5倍。并且超级武器的耐久度和子弹补给数增加到2倍。还可以进行超级武器的自动连射以及射击方向固定。

Fio：初期手榴弹所持有数以及手榴弹补给数2倍。投手榴弹时可以用方向键来调整投掷的方向。

Eri：初期装备，除了手枪以外还拥有机关枪，EASY模式下拥有重机关枪。同时子弹数以及子弹补给数为1.5倍。

Ralf：可以扛住一次敌人的攻击。格斗攻击速度快，对任何兵种都可以进行格斗近身攻击。但是所有武器的子弹数都只有正常的一半。

Clark：用克拉克擅长的投技SAB可以将一部分敌人一击必杀，并且连续成功SAB后会有额外的奖励分数，不过这一技巧要冒很大的风险，对于玩家的技术要求比较高。

3、全新的加分系统

这一加分系统名称为：Rush Blaster。具体内容就是随着不断消灭敌人，会增加画面下方的槽，最多可以攒到4个槽，每加一个槽打败敌人的分数会依次增加2、4、8、16倍。攒到4个之后，槽会开始慢慢减少。此时打死敌人后分数为16倍，并且敌人会不停地掉金币。使用不同的武器增加槽的速度也有差异。

4、纯爽快的EASY模式

这次加入的EASY模式，明显是想让技术不过硬的玩家也可以在战场上痛快地杀敌，也可以理解为纯粹追求爽快的感觉。其特点是：初期便装备无限子弹的机关枪；复活后的无敌时间比正常模式长2秒；全部关卡只有4关；拉尔夫第一次中弹后的无敌时间延长；获得武器时的子弹数为原来的2倍。





初期BOSS攻略技巧

First：大型武装推土机

作为第一个BOSS，这个家伙的设计确实非常有意思。它不同于以往都是武装战车等基本的设定，而是一个工程器械……别看这个BOSS不怎么起眼，但其攻击手段倒是比较丰富，同时也有着非常明显的规律。以下我们就来逐一分析其攻略要点。

●Point 1：它最初的攻击就是升起前面的挡板，从下面发射带有履带行进系统的炸弹。这个炸弹紧贴地面，而且速度慢，可以轻松跳过。不过如果把它击毁的话，会有一定几率出现特殊武器。为了后面能



够打得轻松一点，这里建议一定要把这个炸弹干掉。炸弹放出后，挡板上面会出现一个投弹的敌兵。其投弹速度不快，而且炸弹运行轨道呈弧形，所以很好躲过，另外，这个敌兵也是可以直接干掉的。

●Point 2：当推土机前面的挡板被摧毁后，BOSS就进入了第二形态。此时的攻击分为两部分，第一部分是投掷石块，由远及近，一共三块石头。通常第一块石头都是投掷到版边，因此玩家在躲避的时候不要退到最后，这三块石头的间隙很大，不难躲开。然后BOSS会发射钻头，时高时低。位置高的时候，玩家只要蹲下就可以了，而低的时候玩家需要跳过去，注意，钻头还会从后面回来。

●Point 3：钻头被破坏后，BOSS就进入了最后的形态。此时它会用钻头钻天花板，从而引起坍塌。玩家要留意头顶石块间的空隙，站在空隙处才算安全。总体来说，第一个BOSS的规律十分好找，也算是为后面的战斗热身，无伤害还是挺容易的。

初期BOSS攻略技巧

Second：履带火箭发射器

第二关的BOSS明显要比前一个复杂许多，需要玩家拥有敏捷的身手和躲避子弹的能力。特别是这个BOSS本身就占据了整个屏幕，因此还会给玩家造成无处可躲的心理压力。另外它的弱点不是全身，仅为最上方的发射装置，在进攻时也造成了一定困难。



●Point 1：一开始BOSS头顶的炮口会发射细长的导弹，由于是跟踪导弹，大家千万要频繁移动。之后下面会有6个小炮口发射小型导弹，因为体型小，只要跳跃就可以避过。另外，两侧的炮会发射

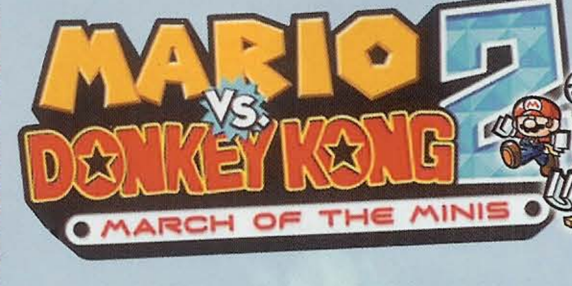


抛物线状的炮弹，因为射程短，大家只要站在中间就可以了，并且这两个炮口也很容易被毁掉。

●Point 2：击毁最上方的炮口后，BOSS就进入了第二形态。此时的攻击比较单一，就是顶端发射大型火箭，同时在发射的时候还会有无数火星散落。这些火星是可以打碎的，同时也能让玩家的炮火不能伤到BOSS本身。由于大型火箭的速度慢，大家可以先站在下方，等火箭来了，就往上跑。到了后期，火箭发射速度会加快，没什么好办法，只有看大家的反应了。

本作的每个角色都有了独自的性能特点。因此玩家在游戏中应当按照每关的特点来选择。





马大叔这次也懒了，对付大金刚居然也不用亲自上阵了，只派了几个小机器人来上场，看来名气大了人的架子也大了。 □文/小沛

NDS	本刊译名：马里奥对大金刚2 迷你进行曲			
	任天堂	34.99美元	2006.9.25	
动作解谜	卡带	美版	1-2人	512MB

重重机关阻断英雄救美，九个初期要点教你入门！

1 如何让多个马里奥移动

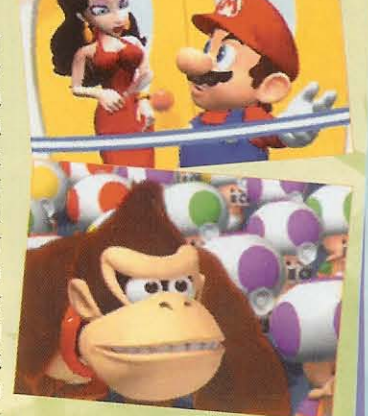
一次让多个迷你马里奥移动的方法和单体一样，同样是向着想要去的方向划线，只不过要集体停的话稍有不同。因为当活动的马里奥碰到停止的同伴时，那个同伴也会开始走，所以，当你想让多个排着队走的马里奥都停下来的话，必须要注意他们之间的距离。

2 如何让迷你马里奥移动

迷你马里奥的基本移动有走路、跳跃和停止，而这些动作的完成都是需要玩家自己用触摸笔来帮助他们完成。要让马里奥走路的话，只需用触笔在他身上划一下，方向要对着想要他前进的地方。这里需要注意的是，马里奥一旦开始走就不会停下，撞到墙壁或者同伴的话就会立刻向后走，因此适时让他们停下是非常重要的。停下的方法非常简单，只要用笔在他身上点一下就可以了。不过停下也不是万事大吉，如果此时有同伴碰到他的话，他依然会继续走。最后说一下跳跃的方法，和走很类似，就是用笔在马里奥身上从下往上划，在行走的过程中也可以跳，并且会是向前方做弧线跳跃。

关于BOSS战的要点

本作的BOSS战没有太多的新意，而且和GBA的前作相比难度也降低了很多。具体内容就是大金刚会从上面的三个窗户中出现，并且不断向下投掷木桶和哑铃等障碍物。玩家对付它的方法就是用大炮来打它，而炮弹则是迷你马里奥，并且炮弹的数量是你在这一大关中迷你马里奥通过大门的总数。大炮的下方有一个标有"SHOOT"的按钮，只要点击它就可以发射，不过在发射的时候也要注意不要打到木桶等障碍物上，否则会减少马里奥的数量，当马里奥全部阵亡之后游戏就算结束了。另外，如果发射的马里奥没有打到大金刚的话也没有关系，数量不会减少。屏幕上方左边的槽代表的是我方的马里奥数量，右边的槽则是大金刚的体力，大金刚的体力耗尽，则我方胜利。



↑上一作中，大金刚抢的是马里奥玩具，而这次则干起了老本行，抢了美女回家。

3 连续进入终点的附加分

本作的过关评定要看三个方面，分别是花费的时间、得到的加分道具以及最后通关时的人数和状态。前面两个都很好理解，就是用的时间少以及把屏幕上所有能够加分的东西都得到。而最后一项中则包含两个元素，一个是要让屏幕中所有的马里奥都成功过关，另一个就是要让他们在通过最后终点的时候最后是一个接一个。每当一个人通过大门时，门口就会发光，在光芒消失之间第二个人到达大门的话就会有加分，并且连续的人越多分数增加得越多。例如第一个人1000分，则第二个接着进去的就是2000分，第三个4000分，以此类推。

4 如何利用粉色的垫脚石

粉色的垫脚石是游戏中通过一些悬崖类障碍的必经之路，使用它的方法很简单，只要看到悬崖或陷阱的两边有粉色的方块，并且它们之间有虚线方块相连的话，用触笔点击那些虚线方块就会出现粉色的垫脚石。需要注意的是，粉色垫脚石的数量是有限的，如果有一处已经出现了，则另一处不会出现。



玩家必须先点击已经有的垫脚石将它收起，然后才能让另一边的垫脚石出现。

5 金色的加分迷你马里奥

在某些关卡中，会出现一个浑身金色的迷你马里奥。这个家伙可是让你得到高分的重要角色，当他在别人的身后通过最后终点的时候，加分会是前一个的4倍！因此，在最后进入大门时，玩家一定要记得让他排在最后。至于能力方面，别看他浑身金属色彩，但能力和普通马里奥一样。

6 可以手动控制的传送带

传送带在上一作中就是一个经常出现的关卡设计，而在本作中，关于传送带的技巧也略为增加。其最大的变化就是运转的方向不再固定，而是可以由玩家自己控制。大家仔细注意就会发现，在传送带周围的墙上一定有一个标有左右箭头，并且一闪一闪的开关。只要玩家点击它一下，传送带的运转方向就会发生变化，特别是在通过多个传送带时，大家一定要熟练掌握及时切换传送带方向的方法。这里建议大家不要让多个马里奥一起上传送带，否则不太好控制。

7 准乘两人的手动升降梯

游戏中还有一个工具是可以让你手动操作的，那就是升降梯。升降梯的外观就像是一个长长的螺丝钉，而它的旁边也会有一个标有上下箭头的按钮，只要玩家按动上或者下的箭头，就可以控制电梯上下。而且需要注意的是，这个电梯一次最多只能上两个人，而且马里奥上去之后就会自动停下，就算被同伴撞都没关系。



8 使用蓝色和黄色的弹簧

迷你马里奥的跳跃是比较低的，仅仅能够用来在平地上够一些金币一类的加分道具，当你想要到达上一层建筑时则需要用到黄色或者蓝色的弹簧。这两种弹簧的作用是不一样的，使用方法也不同。其中，黄色的弹簧只能让马里奥垂直向上跳。方法是当马里奥经过或停在弹簧上时，用笔从下往上划。而蓝色弹簧的作用是让马里奥向更高的地方做弧线跳跃，一般用来跳过悬崖或者跳到斜上方的平台上。方法和黄色弹簧差不多，只不过需要用笔从下然后向着想要去的方向划斜线。另外，在使用这两种跳跃前，如果马里奥处于行走状态的话，则落地后仍然保持这种状态不变，大家想要他们落地平稳的话，不要忘记再点他们一下。最后提醒大家一下，登上弹簧是不需要事先跳到上面的。

9 红黄蓝三色的管状开关

最后需要说的一种障碍物就是红黄蓝三色的管状开关。



这些开关都是对应相同颜色的管子，每当踩下这些开关，同色的管子就会缩回去，然而其他颜色的管子会重新升起并挡住马里奥的去路。合理地利用这些开关并且注意踩踏的前后顺序是快速通关的重要因素。

这款游戏有不少隐藏要素，而开启这些隐藏要素的方法都是一样的，那就是通过游戏的主线流程。

零·忏魂之书

ずっと…一绪だから…约束だから…
那个人……我还想再见到他，哪怕是一次也好。
等等我，别丢下我，别丢下我一个人……
裂绳…雾绘…选择…昔之绳之巫女…祸刻…
最后能看见你，我已经……
大广间…樱之中庭…鸣神神社…逢魔渊…
On the ceremony, one sister kills the other.
不会再丢下我了对吧？我们永远在一起对吧？
都是我的错，都是我的错……
双子巫女…纱重…虚…红贽祭…红蝶

ずっと…ずっと待ったってね…一绪に产まれたのに…别々に生きて…死んで行く…
对不起，对不起啊，真的对不起啊……
眠之家…奈落…久世之宫…紫魂之仪…零华…
蛇……情欲，嫉妒，吞噬自我的折磨……
那些活在你心中的人，会随着你的死而消失。
土藏…佛间…明灭之部屋…贽座…朽木…
既然不能一起，那么就请你杀了我。杀了我。
なぜ。ここに。待って。优雨。
约好了哦，一直在一起，一直……这是约定。



这些仍然远远不够，我对自己说。如果这是为祭奠伤痕而作的文字，那它们远不能填满我们心中的缝隙。黑，夜的黑；红，血的红；青，缠绵的青……它们都是零的颜色。探手而入，浸染指尖，轻拭于身，微点上唇，舔舐它们的味道。

谨以这份微薄，献给你我心中的幽暗。

□文/唯夜

——献给黑暗中那些哭泣的魂灵。

写在前面的话

本文中的内容，若非特别指明，均以PS2日版为准。

由于文章的回顾性质，再加上为了使此前没有接触过这个系列、或者对情节把握得还不够透彻的人也能够理解阅读，这篇文字仍然会在剧情上花相当篇幅；但同时考虑到也有很多读者对故事已经有相当了解，而这里若是仅简单地复述，既无趣，且无聊。所以我会试着换一些角度，调整作品原有的讲述结构，并挖掘一些新的侧重点加以描绘——若能稍使诸位心中有所感触，或是由此了解到一些此前不曾知晓的东西，我已实感荣幸。

但需要特别强调的是，尽管本文的讲述与实际游戏在顺序和侧重方面颇有不同，但绝无任何我凭空编造或添加的内容及情节。文章中所有的交代和叙述全部直接来源于游戏本身以及官方设定资料，即便是那些感叹和心理刻画，也是在设身体会以及揣度意境后而作，旨在渲染气氛，并无添足之意。倘若还存在一些有悖或不见于既有设定之处，实属个人能力有限，对信息理解不当所致，绝非有意编造细节以至误导。以上原则，适用于全篇文章，诸君鉴之。

这样一个故事，让我从何说起呢……

1986年9月24号，在我们看来，这是一切的开端。但诅咒的血脉，满溢着哀怨，早在那很久以前就开始流淌。

如果我们以这个日期为基准，将系列的整个故事对折，就会发现它其实是一个时间上的“中点”；在这个点的两侧，一边是从不同的时代蔓延开来的种种怨念，而另一边则是我们情感和所遇各不相同的主人公们。她们或由于宿命或缘于巧合从一侧跨入另一侧，踏入了——或者更应该说，陷入了过去的、非现世的时空，于是生与死相碰撞、真实在虚幻中挣扎。我们可以看到，其实每一部作品都蕴含着两个世界的交错，柔弱的女孩子们被拉入死寂的空间，在那里，她们要努力地追寻肉体和心灵上的解救和解脱。

那这样一个故事，就还是从它的发端讲起吧，只不过，我们换一个方向。

“我会封印这扇门，你们快些逃走吧……最后，能再见你一面，真是太好了。”

江户时代，天保八年，1837年。

日本某地一个偏僻的山中村落，一座大宅的庭院中，樱花漫天飘飞。一切都好像在缓缓地流淌，一切又都好像已经静止。

雾绘静静地站在庭院中，她似乎对眼前的这个正望着樱花树的青年感到很好奇。

雾绘仿佛感到心中有什么东西正在破裂并发出轻柔的声音，就好像那些含苞欲吐的樱花。她无法形容这种自己从未经历过的感觉，也许她根本不明白那是什么，但这种懵懂的感觉，令雾绘觉得很安心。也许，是自己孤单得太久了。

青年也转过头来望着她，两个人的眼神柔和地交汇。这是命运的相遇——也许，两个年轻人中有人会这么想吧。

但这命运的相遇真是会致命的，不只是对于他们，还有很多很多人……一个哀绝、苦痛、黑暗以及死怖的未来在等待着他们。

雾绘的身份是一个巫女，她所在的家族，冰室家，世代以来就有以执行某种祭祀来镇守“黄泉之门”的职责。黄泉之门的另一侧，是充溢着怨念和幽灵的死者世界，如果没能每隔一段时间成功举行封印仪式，怨念、瘴气和死亡就会从门中涌出，将这片宅落毁灭、吞噬——是为“祸刻之日”。

封印仪式的执行自然需要一位巫女，但她却不是仪式的主持者，而是牺牲品。仪式中的巫女将被放到祭台上，以绳子牢牢拴住四肢和脖颈，然后向各个方向大力扯动，直至巫女的身体被撕裂……此之谓“裂绳之仪式”。浸润着巫女最后时刻的苦痛和哀惨的绳子将拥有封印的力量，将其系于黄泉之门前就可以抑制那涌动的暗之力。

但为了实现封印，只有痛苦是不行的，巫女自身必须是纯静的，不知世事，心无杂念。每一位巫女都在冰室家族中的七岁女孩儿中选出，然后在接下来的十年间，被选中的人将如同犯人一样被幽闭囚禁起来——从物理上隔绝与外界的交往，的确是“清静身心”的最有效手段。

雾绘就是这样被关了十年——早先的绳之巫女是被真正地与世隔绝，连座敷牢的牢门也不能踏出一步，不过到了雾绘所处的年代，这些禁则些微宽松了一些，在长大之后，雾绘多少有了一些“自由”，她有时可以在自家的庭院中走走。

就像今天。

这真是致命的相遇。

雾绘此前就已经隔着窗子见过这个青年几次，第二次的时候，对方似乎注意到了铁窗后这孤独的存在，还向着楼上招了招手……这次真正面对面地站在一起，使得雾绘的心境已经无可逆转地变化了，她的心不再空明，就在那个瞬间，她已注定无法成为“绳之巫女”。但当时的雾绘没有想那么多，她只是觉得站在他的身旁很安心、很平和，尽管自己的脸有些发烫……

他还想再见到这个只是客居冰室家的青年，但不久后就被告知，青年已经动身走了……走了？雾绘虽然单纯，却绝非傻子，她从前来传话的神官的神情中已经多少感觉到了一些什么。晚上，雾绘做了一个梦，梦中那个年轻人眼神悲伤地望着她，就这么望着她，一种浓重不可见底的悲伤。

他，是真的走了，但恐怕是被人送上了另一条不归的道路吧。

未来的巫女没有猜错，冰室家家主等人已经从二人数次“相遇”中嗅出了雾绘心情的动摇——感情？这是仪式绝不需要，也绝不被允许出现的东西！出于这样的目的，年轻人被悄无声息地处理掉了——后来我们知道，他被杀害在有着水车和灯台的“逢魔渊”，那张“雾绘思念之人”的照片，正凝聚了最后的哀愁和伤痛。

但樱花开了，就无法逆转，只有任它在风中飘逝，或落地凋零。这结局，已注定。

仪式之日到来了，雾绘跌跌撞撞地被众人拉扯上了奈落桥，推拽进了绳殿。

其实不应该是这样的。她本应是一个心无旁念的巫女，应该很坦然地面对即将到来的结局，即便对于死亡，也是很淡然的感觉。十年的幽闭孤寂，早已把她的心销蚀得一片空白，也许只有当无情的绳索撕扯自己的身体时，她才会感到痛苦，才会拥有十年来唯一算得上是情感的一点儿东西。而那，也才是仪式所需要的。

但自从见到了那个年轻人，一切都改变了。这个17岁的少女第一次对自己的命运感到恐惧——不，与其说是恐惧，不如说是不甘心，雾绘并不是想如何反抗，她只是想再看见他一次。

只是想再见他一面而已啊！

而这最后的心情终归也只能化为虚幻，仪式举行，雾绘痛苦地死去，这痛苦不只是肉体上的，更是心灵上的。她的心，已经对尘世产生了无法割断的羁绊。

绳之巫女不再是绳之巫女，仪式将注定失败，那些绳子无法封印住黄泉之门，瘴气喷涌而出……祸刻，降临。

不过黄泉之力并不是马上将所有的人杀死，在瘴气以及燥怒懊恼心情的影响下，冰室家当主疯狂地将幸存的人斩杀干净，随后自杀。但人死却不意味着结束，所有的灵魂都和这冰室邸一起，被黑暗牢牢地囚

禁住，永远无法解脱。而雾绘，生前单纯恬淡的雾绘，在满怀悲愿地死去后，成为了这宅子中最强大的怨灵……所有的灵魂都在绝望地痛苦挣扎，诅咒着每一个误入冰室邸的人。

接下来的时间里，也发生过对于我们这个系列的血脉来讲非常关键的事情，不过我想，我们可以稍微打乱一下游戏的实际顺序，把它留到后面再说。

如是，就在冰室邸外表的静寂和沉默中，149年过去了。

1986年9月24号，雏咲真冬为了找寻失踪的高峰准星一行人，也进入了冰室邸。自数年前他们的母亲深雪死后，就只剩下了真冬和妹妹深红兄妹俩相依为命，而神秘小说作家高峰准星在生活上对他们提供了不少帮助。一段时间前，高峰为了给其下部作品收集素材，带着助手平坂巴以及杂志编辑绪方浩二前往充满传说（这是当然的吧）的冰室邸。关于他们的最后消息是9月8号与编辑部的一通简短电话：“去冰室邸了”，而此后，就再无任何联络。

进入冰室邸的真冬也一去不返，而在大约两周后，深红根据哥哥当初留下的信息亦找到了这里。雏咲深红有着很强的灵感应力，这种特异的体质在现实生活中甚至经常令周围的人感到不安，而唯一能理解她的，就是哥哥真冬。为了寻找哥哥，她带着惶恐和不安踏入了眼前这充满未知的灰黑色古宅。

就在这里，就在这一刻，现实与过去将缠结，不同命运和情感将重叠。

系列的每一部，实际上都是这样以“人”与“灵”两条线索并行来讲述的，二者互为补充和引导，以现世人的眼光展现出已经死去的时代的故事。只不过，我们更多看到的是镜头前的主人公为了一丝光亮而摸索挣扎，却往往容易忽略了另一个站在黑暗中的人——她们经历了怎样刻骨的苦痛才导致自己的心堕入深渊，成为怨灵？在零的每一部作品里，往往最哀伤的人就站在我们对面。

所以虽然算不上新奇，但若换一个角度再来看这个故事，就好像上面那些文字——也许我们的感触会大不相同。

先于真冬进入冰室邸的人无一例外地都遭了难，而真冬却因为长相酷似一百多年前的那个年轻人而没有被雾绘的怨灵杀死——当然了，这是我们在游戏后期才了解到的，也只有在那时，我们才真正触摸到了雾绘的年代。实际上游戏的每一夜中，深红所处的冰室邸都位于不同的时间点上。

游戏的第一夜“裂绳”，基本等同于当时的真实时间，深红在这个时空中分别感受到了作家一行三人究竟是如何惨死的。被怨灵杀死的人也将成为怨灵，但在这无数恶意的包围中，外貌打扮活脱脱就是一个日本人偶的女孩儿却一路指引着深红。随着游戏的进行我们会知道，这个少女就是七岁时纯洁无垢的雾绘，代表着她的良知。小雾绘努力帮助着每个陷入古宅的人，她与怨念缠身的恶灵雾绘形成了鲜明对比，两个形象既是同一身，却又代表着不同的意志，这种将不同的人格分离开来并分别加以描绘的艺术手法是相当独到的。通过分离，不同的行为和情感可以得到更突出的表达，并且从作品结构的角度来说，相当于多了一名角色，这样情节讲述可以安插得更复杂，更加富有变化。而在分离强调之后，我们又被告知这二者本属一身，于是两种性格在强烈的冲突对比下重叠了，而这种有意制造的反差所带来的并不是硬伤式的矛盾，而是更加深沉刻骨的心灵感染力——正是由于小雾绘的存在，我们才从那原本只散发着杀意和欲望的恶灵雾绘的身上嗅到一丝哀伤，感受到那黑暗冰冷的身形下仿佛有良知在挣扎——当然，也许这一切只是源于我们的想象，恶灵只是恶灵，但能令人产生这样的“错觉”，就已经是艺术手法的成功。

而且不可否认的是，这种手法已经向我们表达出了，生前的雾绘必定是一个善良的少女，所以当我们终于在昏黄的画面中看到17岁的雾绘时，我们会毫不惊诧于那副清秀温柔的面容。

游戏的第二夜“鬼游”从全系列的角度来看，交待出了非常重要的剧情，正是由于它的存在，并贯穿以后的作品，我们才会了解到血脉何以为血脉。只是出于行文方便的考虑，请容许我把一些事放到后面的部分去说。

所谓“鬼游”，它的表面意思是小孩子间类似捉迷藏的游戏。被选作“鬼”的人蒙住眼睛去捉其他人，第一个被捉住的将成为下一轮的“鬼”，而最后剩下来的人则是“公主”。游戏第二夜中频频出现的小孩子的幽灵也都在加深这种捉迷藏的印象，恐怕会使一些人觉得这一夜的内容多少有些偏离主题。

实际上，“鬼游”正是源于冰室家的“目隐之鬼仪式”，而这，正是为了选出绳之巫女的仪式。这个仪式上的“鬼”可不是被蒙住眼睛就算了的——而是要被刺瞎双眼，再将她与当时全族所有七岁的女孩儿关在一间屋子里。正如那个游戏一样（或者更应该反过来说），第一个被捉到的，将是下一代的“目隐之鬼”；而最后剩下来的，就是未来的绳之巫女……没有欢笑、没有公主，只有一个悲惨的结局在十年后等在那里。我们可以想象，那群天真的少女在被关进屋子前，应该是什么都没有被告知，而等在屋子里的，只有一个双眼流血，呻吟惨呼的女人……这是怎样一幅恐怖到令人胃部痉挛的情景！

第二夜所处的时空基本上是深红所在年代的数十年前，具体是什么时候？以后我们会知道。

及至游戏的第三夜“祸刻”及最终夜“雾绘”，就正是这部分文字开头所讲述的，149年前，最后的绳之巫女的故事。游戏中的一份文件“祸刻ノ起クル事”中明确提到了“天保八年（1837年）”，这应当就是冰室家最后一次裂绳之仪式的时间，另有其它几份相同格式的文件也都分别描述了仪式相关的重要事件，并且全部与游戏内容吻合。

到最后我们会明白，寻找真冬只是一条线索，而即便击退雾绘也不意味着结束——如果不能再次封印黄泉之门，所有的瘴气和怨念仍然会纠缠在现世，诅咒着这所宅邸，任何生存和希望都会化为泡影。

这个时候，就一定要有御神镜——封印黄泉之门只有裂绳是不够的，实际上，御神镜才是重要的抑制力量。它本一直是放置在门前，逼退自门内泻出的瘴气，削弱黄泉之力。其实正是因为它的存在，人才能够接近这扇门，否则瘴气早已涌出，什么仪式都谈不上了。但百多年前的那次失败，使得死之世界的力量狂喷而出，御神镜在突然的冲击下碎成了五块，并随着时间的流逝散落在冰室家各处。深红在宅邸中的探索，是触摸漫长的时间和哀伤的旅程，也是收集御神镜碎片之旅，而最后的一块碎片，就在她手中的射影机里。

重新聚合在一起的御神镜发出的光芒净化了眼前的一切，不仅真冬从哀怨的包围中被解放出来，连雾绘也恢复了她17岁时的模样。黄泉之门……最后的绳之巫女站在了她最后所属的地方。

我们不知道在当时的雾绘看来，眼前的真冬究竟就是那个她所思念的人，还是他的转世，抑或只是另一个长得很像的人；但我想，在那一刻，雾绘的心愿已了。

最后能再见到你一面，真是太好了。

绵延一百多年的悲哀，终于又回到了原点。最后的绳之巫女选择完成她的使命，雾绘将自己缚在黄泉之门前，以自己的身体阻挡了门另一侧那狂躁不安的力量！

所有的情感，不论是哀伤抑或思念，都在此告别吧。

请记住这一幕——心本已堕入黑暗的怨灵恢复人

性，这是系列上绝无仅有的一次。为人为鬼复为人，通过穿插于剧情中的描述，雾绘，这个站在我们对面的人，其形象得到了丰满且立体的展现。我们可以看到，虽然深红找寻真冬是推进游戏的正面线索，但这根线时明时暗，暗时甚至被掩埋到看不见，全剧更是没有为深红的情感起伏留下充分的表达空间（被鬼吓到可不算）。而与之相对的，几乎所有的感性描写都侧重于雾绘，她为这原本只有黑暗和杀意的世界注入了更多的情感要素。所以说，雾绘才是零ZERO真正的主角。如果这个站在黑暗中的人形象单薄，那么这幕剧早已变成了一出简单的“少女古宅历险物语”。

实际上，游戏一代的最大欠缺正体现在剧情表达方面：恐怖有余，但叙事节奏控制得还不甚理想；一些时候对人物情感的描写让位于恐怖惊吓的要素；各段故事的戏份显得有些平均而不够突出重心，这样反而容易相互冲淡剧情感染力。

不过也可以说，正是因为有这样的不足，系列的后续作品才使我们体会到了深刻的进步。而将人格分隔独立塑造的手法，以后我们还会见到更加艺术的表达形式。

当雾绘以自己的身体挡在黄泉之门外时，她是接受了自己身为绳之巫女的宿命吗？当真冬在山石的崩塌中选择留下来陪伴雾绘时，这是否就说明了他的确是那个年轻人的转世？

我们对这些问题可以都回答“是”，所谓“宿命”和“轮回”，正是这一类型故事最通用、最方便的答案。

但同时它们也是最冰冷、最不感人的答案。

零系列之所以能独树一帜，“和风恐怖”只是它的表象。细细体会之下可以发现，系列每一作在“吓人”的故事中努力想做的一直是“感人”，只有引起心灵的震动才会被长久地记住。而一代震撼心灵的词，是拯救。

为了“拯救”，真冬进入冰室邸；为了“拯救”，深红也踏入了这里。雾绘以自己柔弱的身躯封印了黄泉之门——是为了保护眼前的人；也是为了履行自己当初的职责，守护族人（尽管实际上她已做不到）；同时，这也是一种自我救赎……不论怎样，这些都是“拯救”。而真冬选择留下来——不论那时他的“人格”究竟是谁，但正是为了拯救雾绘那其实至死依然孤独的灵魂！

最后，能和你在一起，真是太好了。

从这个角度来理解，也许会有一些别样的体会。也正是从这个意义出发，我们才说，真冬没有跟深红一起脱出才是故事的真结局——并非是一定要制造悲剧，而是只有这样，整个作品的主题才能前后贯通一致。当然了，从后续作品我们也可以确认，兄妹别离的确是故事的真实发展，普通难度下的结局，才是被系列所继承的。

深红独自一人怅惘地站在冰室邸前，眼前的大屋已经没有了初见到时的阴森和压抑，曾经作为一个囚笼的它，现在只是空壳了。天空中的光亮是因为就要天明了吗？还是因为古宅中那些终于得到解脱的灵魂纷纷飘上天际……

深红在本作中并没有得到太多的心理描写，但我们还有机会再次读到她的情感和内心，不过，那也是两年以后的事情了。

“我想永远、永远和你在一起……所以……这样就好，杀吧，杀了我……”

1946年，日本某地，皆神村。

终于到了，民俗学者真壁清次郎站在山坡上看着脚下的这片村落，感慨之余也有几分兴奋。皆神村信奉“黄泉之门”的风俗以及与之相应的神秘仪式的传说，对于一名民俗学者而言，实在是有着不可抵御的诱惑力。



宗方良藏站在老师的旁边，年轻的脸上带着些复杂的表情，因为眼前的村子于他来说，并不仅仅是访问考察那样的意义。宗方良藏小时候由于父亲经商的关系，跟随其走过全国大大小小不少的城镇乡村，而皆神村就是其中之一。虽然围绕着这个村子有各种不吉的传言，但良藏倒是没觉得它有什么恐怖的地方，相反，他还曾多次返回村子同住在这里与自己年龄相仿的友人相会。聊天中他会给朋友讲述村子外面发生的事，而自己多多少少也听到了一些关于村中祭典的只言片语，好比什么“双子巫女”、“地下道”一类的东西。

前段时间他突然收到了村中儿时玩伴之一，立花树月的来信：“请赶在祭典之前来村子将八重和纱重带走吧。”八重、纱重？这不是同住在皆神村的一对双子姐妹么，自己记得当初也曾同她们说过几次话的。而这所谓的祭典难道就是指皆神村一直以来的神秘仪式？

收到友人的拜托，但良藏却苦于资金路费的问题难以成行。这时的他由于对民俗学有着浓厚兴趣，已经跟从当时堪称民俗学第一人的真壁清次郎，自己既是助手、亦是学生。良藏于是同老师谈到了皆神村中的种种细节，转述了一些当初从树月口中听来的仪式相关的东西，本就十分关注“黄泉之门”相关风俗信仰的真壁清次郎一听之下自是大感兴趣，决定赴皆神村察访，这也正好帮同行的良藏解决了路费问题，算是一举两得。二人收拾停当后，就踏上了前往皆神村的旅程。

终于到了……但师徒二人却无法预料，在前方有什么样的命运在等待着他们。

1988年，夏。

虽已入夏，但山野间丝毫不见燥热的暑气，阳光明媚，树影斑驳，嶙峋的山石显得十分清幽雅致，柔和的光线就像那道林边的山泉一样，在时间中静静地流淌。

天仓零坐在水边的一块大石上，故地重游，身边别致的空气令她有些出神。眼前这片满载着她和姐姐小时候嬉笑欢闹的山林，即将由于水神水坝的修建而被淹没……远离故乡多年后，姐妹俩借着这次暑假的机会，想最后再来看一眼这个充满着儿时快乐回忆的“秘密场所”。

和姐姐在一起，真的是很快乐，

但如果没发生那件事该多好……

灰黄色的山林，满是回忆的味道。山道上一对年纪幼小的姐妹一前一后地在追逐奔跑。

“等我一下啦，零，别跑得那么快，别丢下我一个人啦。”姐姐茧在后面追得几乎上气不接下气，脚步都有些踉跄。而淘气的妹妹则觉得逗姐姐着急是件很开心的事，她在前面欢快地跑着，不时还回身挥手招呼道：“姐姐，快呀，快一些跟上来嘛。”

但似乎因为山道颇为崎岖狭窄，茧在匆忙中突然一脚踩空，惊呼声中已摔下了山坡！

跑在前面的妹妹听得声音有异，一回头却发现姐姐已不见了踪影……她惶恐地一点点凑近路边，有些胆怯地向下面望去……

茧躺在坡底，昏迷不醒，右腿明显已经摔断了。

视线开始变得模糊，似乎是因为悔恨、似乎是因为悲伤，似乎是因为这段回忆令人刻骨地刺痛。

“对不起，真的是对不起啊……”

零坐着的身体一震，从回忆中惊醒过来。小时候自己的淘气导致姐姐至今有些跛脚，行走不便，尽管茧对此从没有过怨怼，而且对自己一直是相当依恋，但零却始终抱愧于心，歉疚之情不时就翻上心头，使自己感到一阵隐隐的痛。

不过，能和姐姐在一起，真好。



茧走了过来，抬手轻按住妹妹的肩头，零仰起头来，看到的是姐姐那清澈温和的双眼，“一起出来玩真是很高兴啊。”茧的声音同样温柔恬淡。

是啊，终于能在这个地方被淹没之前赶回来再见它一次，但姐妹俩却无法预料，在随后有什么样的命运在等待着她们。

1946年，皆神村。

宗方良藏此时的心情既莫名其妙，又十分不安。

他与老师住进村中几天之后，自己即去拜访树月，然后却被其父母告知他已经病故了？！这实在令人愕然。而树月的妹妹，立花千岁递给了他一张字条，上面赫然写着：“这就离开村子。”这分明是树月的笔迹，难道他并没有死？良藏还想向千岁问问详细，可女孩儿已转身跑掉了。困惑的良藏不久后又从黑泽姐妹那里收到了老师传来的信息，亦是让他先行离开皆

……从生长着苍郁树木的森林中穿过，沿着山路前行，一道美丽的山谷在面前出现。从山谷间的狭道继续向前走，就可以看到皆神村的入口。从象征双子的道祖神像前通过，登上一道陡峭的斜坡，视野变得开阔起来。宗方在前面领着路。

“这里就是被称作御园的场所。瞧，中央的位置有一座祭台，祭典举行的时候，村民们就聚集在这里。”

原来如此。作为村民集合的地点，这里宽敞程度恰好合适。看起来像祭台的地方四周被石柱包围，石柱上绑着注连绳。难道这里就是“黄泉之门”？不，那应该不是这么显眼的地方。我特意留心看了看四周。从被称作“御园”的这个地方，可以将全村一览无余。较大的宅邸有四五间，较小的房屋围绕这些宅邸排列着。村子的四周被浓雾所笼罩，如果没有向导，说不定想到达这里都不可能。

宗方穿过御园，在距离这里最近的一座大屋前停住了脚步。我紧跟在他的后面。屋门前挂着写有“逢坂”的名札……





……村民们都要手持火把聚集到御园，念起祷文，唱起祭曲，以送走活祭的灵魂。御园位于地下“虚”的正上方，挖开一个模仿“虚”形状的洞，并用一块被称作“赞岩”的大石填上，用以代表活祭。同时，在地下真正的“虚”处，双子巫女被作为活祭……宫司们要用布覆盖面孔，帮助准备祭典的忌人们更要缝住双眼。因此，普通的村民只能在御园里进行祈祷。

我是被称为“楔”的暂时祭品……当把客人用作活祭时，给与客人的痛苦越激烈，作为楔抑制虚的力量也就越强……我究竟能否忍受呢……

——节选自《日本民俗学选集·七 魂镇》

神村……老师已经得到了祭主的许可，可以留下来观摩祭典，看来其他的局外人此刻都不允许留在村里了。

无奈和疑虑之下，良藏也只好收拾行装，先行离去，但他仍记着当初树月的托付——请带八重和纱重一起离开。

现在良藏正远远地站在村外，他本就打定主意要在祭典结束之后悄悄回来，接走黑泽姐妹。

他一路摸了过去，就在快接近村子的时候……一个身穿白色和服的少女正站在村口那标志性的鸟居前哀切落泪——这不是黑泽八重么？她怎么一个人在这里掩面痛哭？到底发生了什么——此时的良藏震惊错愕，因为他已经发现，鸟居是还在，可也只有鸟居剩下了！皆神村仿佛被什么东西吞没掉了一样，空剩下浓雾弥漫，整个村子已消失得影踪不见！

1988年，地点不明，季节不明。

零迷茫地看着眼前身着白色和服的少女，少女正背对着她，站在一座陈旧的鸟居前掩面哭泣。

零的心中满是疑惧和不安，这突如其来的一切到底是怎么回事？她和姐姐两个人本来是静静地靠在一切，安逸地享受着这份时光，可自己突然觉得背后一空，回头再看时，姐姐已跟着几只蝴蝶走入了树林，不仅对妹妹的呼喊充耳不闻，而且腿脚本不灵便的茧仿佛着了魔一样越走越快，零竟然拼命也追赶不上。

然后在突然之间，零就好像迈进了另一个时空一样一头撞进了眼前的世界，黑黢黢的树林高耸直立，阴森森的风似有若无地呼号——之前明明是阳光明媚，而现在竟是死寂的午夜！她别无选择，只能沿着山路向有光亮的地方走，一边走还一边呼喊着姐姐。

然后零就看到了这个白衣女子，她一面啜泣，一面似乎是在反复念诵着什么？

“对不起，真的是对不起啊……”

零心头一震，她想走上前去看个究竟，可就在这时，一只蝴蝶从她的眼前悄然掠过，曼妙舞动的双翅在黑夜中划过优美的弧线，使她一时间意眩神迷……

然后零发现自己不知何时已经越过鸟居，站在一个山坡的顶端了，不高的山坡脚下看上去是一个村落，但她的身后，却根本没有来时的路。抬眼向前望去，姐姐茧正站在远处崖边，背对着她沉静不语。

“姐姐？！”零不禁开口呼叫。

“从地图上消失的村子啊……”茧轻启双唇，低吟出这句话的时候悠然转身，十余只蝴蝶仿佛被惊扰了休憩一般从她的身上飞散而出，淡入夜色。

红色的蝴蝶。

游戏的第二作《零·红蝶》毫无疑问拥有着系列中最好、最优美的剧情讲述，实际上，从艺术手法的运用、人物情感的冲突与表达、环境气氛的描绘和刻画、故事节奏的起承转合等很多方面来看，即便是在所有的剧情占重要份量的游戏中，红蝶也是数得上的优秀作品。这似乎有一点儿巧合，且不论有多少系列的第二部都很突出，单看与恐怖题材相关的几个著名作品——生化危机2与寂静岭2也都是各自系列中的经典之作。

如果说一种恐怖还可以用美丽来形容的话，那就是《零·红蝶》。这部作品让我们领略到了原来凄婉和哀怨还可以在意境上表达得如此唯美，原来绝望和别离竟可以做到令人无法自拔地沉迷。越痛苦，越沉醉。游戏中不是没有杀意、不是没有仇恨、不是没有绝望，但这些东西的存在恰恰愈加映衬出了黑暗中那几个怯小的身形和灵魂，将她们的情感渲染得浓烈真切。

从双子姐妹天仓零和天仓茧被诱入这本已消失的皆神村开始，游戏以现世的切入点就此展开。但其实正如系列一贯的双向描绘手法，故事中那属于黑暗的另一半早在许多年前就已铺陈蔓延。我们在这里讲述的顺序其实就是这一场诅咒的开端。

皆神村的地下深处，有一个连系着死者之国的无底黑洞，其名为“虚”，亦可称之为黄泉之门（所谓“门”，并非一定要有一扇门在那里）。为了避免虚可能引起的灾难，就要以祭祀来抑制它，否则躁动的虚中将喷涌出暗的力量将整个村庄毁灭——这就是所谓的“大偿”。



这个祭祀就是皆神村中每隔数十年就要举行一次仪式——“红赘祭”。被选为“双子巫女”的双胞胎姐妹将作为活祭品，在仪式上要由姐姐亲手扼死妹妹，死去一方的尸骸被投入那无底的深渊，压抑住虚的力量。当然了，这一对双生子在个别情况下也可以是男性，而那时则称为双子御子——由于一些不明的原因，皆神村中倒是经常有人家会诞下双胞胎的。

这最后的双子巫女，正是黑泽八重与黑泽纱重。但实际上，八重和她妹妹纱重本可以不承受这一命运的——本来这一次的红赘祭，是由立花家的双子御子，立花树月与立花睦月来实行的。但，如果参加仪式的双子互相间思念之心过于强烈，红赘祭是可能失败的——树月显然是不情愿地杀死弟弟的，那种极端痛苦的心情导致了仪式没有成功。虚的力量没有被完全抑制，它随时有可能突然爆发，必须要再举行一次红赘祭。

总之，双子巫女的命运，就这样降临到八重和纱重的头上了。虽然日益躁动的虚亟需抑制，但红赘祭显然不是拣个日子说开就开的，这之前必然要有一系列诸如祈祷之类的准备程序和工作。

可这段间隔中如何安抚虚的躁动？实际上皆神村中正有应对这种祭典失败情况的“补救措施”，那就是“阴祭”——将一个来自村外的“客人”施以类似凌迟的切割极刑，此过程中受刑的人越是痛苦，那么此后其暂时镇住虚的效果就越明显。这个最后流干了血液的人——亦称为“楔”，将被用绳子扯吊着投入虚中……

而这个楔的“素材”，正是选中了恰于此时到访村中的民俗学者真壁清次郎。

他到访村中之日，即开门见山地向黑泽家当主，也是一村之长的黑泽良宽表明了自己的来意——听闻贵村中有奉双子为巫女的罕见习俗，我对此很感兴趣，想恳求您容许我考察一番。'

执着的民俗学者那时还丝毫不知道这风俗的背后是怎样的邪气和残酷，他更不会料到自己这单纯的学术性请求其实无异于与虎谋皮。

红赘祭是历代相传的秘密仪式，而深处地下的虚更是一个禁忌的存在，平时人们不能提到它，而祭典时即便有资格参与的人也决不能看其一眼。听了这些话，恐怕坐在对面的黑泽家当主

当时就已经决定，不能让眼前这位民俗学者活着离开了吧。

但另有打算的黑泽良宽当时并没有发作，相反，他欣然答允了真壁清次郎的请求，让他们先住在了逢坂家，同时不仅允许他可以在村中自由调查，还准许其随意翻阅大部分的书籍资料。几天后，在宗方良藏前往立花家的时候，这位当主还以住在逢坂家不便调查为由，请真壁清次郎搬入了黑泽家大宅，而且更在此时告知他，准许其参加村中不日举行的祭典。

当时的民俗学者一定是内心激动欢愉吧，但他那个时候又怎知道，这的确是“参加”祭典——他自己根本就是祭品！

在搬入黑泽家的第二天，善良的黑泽姐妹就偷偷递给了真壁一份绘有通往村外道路的地图，“拿着这个赶紧逃走吧。”

为什么要我逃走？但姐妹俩没有回答他就跑着离开了。民俗学者虽然不明所以，但也感到了不祥和危险正在向自己迫近，但眼看已如此接近“黄泉之门”的秘密，他无论如何也舍不得于此时离开。

之后不久，真壁清次郎在当主之间里翻阅到了他此前从未得见的五本古旧书物（这就是我们在游戏中见到的那五本书：红羽、双子、禁忌、人柱，以及灾厄），按照书中的记载，再结合自己这几天调查得知的大量信息，民俗学者终于知道了一切的真相。该如何形容真壁此时的心情呢，震惊？恐惧？焦虑？恐怕还有一些喜悦吧——因为他向自己一生探寻的“黄泉之门”的秘密又迈进了一大步。

是啊，这一步真的很大，民俗学者的一只脚已经踏进了黄泉之门。

在种种情绪的冲突激荡下，真壁清次郎毅然决然地选择留下来！他将以生命和灵魂来见证自己这份执着的追寻。

但无论如何应该让宗方离开这邪气的村庄吧，真壁找机会拜托了黑泽姐妹，请她们传话给良藏，让其赶紧离开。第二天，民俗学者就被关进了座敷牢，反正结局已经注定，他反而镇定下来进行最后的整理研究——宗方已经离开了吧？就算他还没走，不过既然是没有被选为“祭品”的外来人，到祭典开始的时候也应该会被赶出去吧……

这苦难的仪式折磨着多少人！立花树月、真壁清次郎、宗方良藏……还有黑泽姐妹。

黑泽姐妹想帮助真壁，而立花树月一直在想的是如何拯救这姐妹二人。当初睦月体弱多病，他无法带着弟弟一起逃出去，只有接受这痛苦的结局。弟弟已死，他也没想过一人独活，但在那之前，一定要帮助黑泽姐妹逃脱这悲惨的命运安排！当初给良藏写信，正是为此，但此时良藏自身安全也无法保证（若继续滞留在村子里，焉知不会被当做“替补祭品”，所以树月第二次给他的信息中只是让他“快走”），所以树月必须要作最后的努力了。

他悄悄带着黑泽姐妹来到村旁林边，指点了逃走的小路。

“就顺着这往前跑吧，快走，不要回头！”

姐妹俩有些惶恐兼不知所措地在狭窄的山路上奔跑，身上那累赘笨重的和服弄得二人跌跌绊绊，一路踉跄。



“等等啊姐姐，别跑得那么快，别丢下我一个人啊。”落在后面的纱重气喘吁吁地喊道。

“快一点啊，快一点跟上来啊。”八重回手招呼着。

虽然狼狈，但这本来应该是一次成功的脱逃，但突然间纱重脚下一绊，惊呼声中已摔下了山坡！

你可能会说，这真是悲惨的结局……不，悲惨的命运，才刚刚开始。

摔下去的纱重虽然没什么大碍，但也无力再逃，就此被出来搜捕她们的村人抓了回去。听着众人那气急败坏议论纷纷的声音，跪坐在屋角的纱重低头一言不发。

双子巫女只剩下了一个，这该怎么办？

不，姐姐她一定会回来的，我们会永远在一起，这是约定。

然而，她再也没有等到八重回来……

已经没有时间了，虚的爆发迫在眉睫，黑泽良宽决定，即便只剩下一个人也要执行这红赞祭！

但双子巫女既然残缺，仪式实际上已经被破坏，而更重要的是，纱重是怀着被背叛、被抛弃的心情踏上这条道路的——愤恨、悲伤、恐惧、疑虑、痛苦、失望……种种情绪折磨着最后的双子巫女，被缢死在虚前的她又怎能安息！

这最后的红赞祭不可能成功，无限的诅咒和怨念喷涌而出，而黑泽纱重也化身为惨笑的怨灵，从虚中升起。所有的村人都被虐杀，带来毁灭的力量瞬间将整个村庄从地图上抹去，将其囚禁在了永远没有天明的黑暗中。

八重真的是将妹妹抛掉了吗？其实她本是要绕道去救纱重，但此前应该是从未怎么出过村子的少女七拐八拐之下就迷了路，妹妹没有救到，但村人们也没有找到她。等八重再次摸到村口的时候，一切都已经结束了——或者说一切都已经无可挽回地发生了。村中那些邪气古怪的仪式究竟具体是怎样，八重应该无从得知详细，但她应当也多少知道个大概；妹妹是怀着怎样的心情死去的，恐怕八重可以想象得到，她在村口仪式的鸟居前失声痛哭，直至遇到了信守约定返回村子的宗方良藏……

就这样，我们的主人公就全部到齐了，种种分离、不安的情绪爆发，并等待着汇集……

真正的游戏进程自然并非如我在这里按时间顺序的平铺直叙。实际上在游戏中，八重从未正式登场，而我们所面对的纱重，也已是执念和恨意满身的怨灵。但游戏总是要制造悬念的，我们以零的视角追寻着姐姐进入了皆神村，其间作品以闪回倒叙插入的手法再现了数十年前的那场惨剧，而包括黑泽姐妹的故事在内的不少细节，都是以游戏中的各种文件以及官方提供的外部资料来表现的。如果按照游戏顺序来讲述，那这将会是一篇流程攻略。

但黑泽姐妹是本作的影子主人公，她们的伤感和悲哀以及种种情绪，我们都要体会，否则红蝶中的感情宣泄将大为失色。我们都会说红蝶凄美，感性成分厚重，但它是如何达到这种效果的？作品对很多感情的刻画并非是单向、片面、粗浅的——好比零和茧，并没有停留在“姐妹真情”这种随处可见的表面概念上，零对姐姐的情感表达是多层次的：她深爱着姐姐，但同时又对其抱有愧疚之心；当看到姐姐行为举止古怪时，她的心里也会升腾起不安和惶恐……多种复杂的情绪搅在一起，并且由于她们身上分别有黑泽姐妹的影子，所以这同时也就渲染出了另外两个女孩儿的情感和思念。四个人两两成对，她们之间的各种情感成网络状地互相交织冲突，互为比拟映衬，所以很多时候即便只是一笔简单的刻画，但很多外延的意境和想象都会随着这一笔流溢出来，漫布整个画面。随着游戏的进行，这种重叠不断深化，所以即便观众只看到一个形象的时候，在心中也会自然地就交织出源于数个不同人的数种截然不同的情感——此时此刻，她们在想些什么？她们各自的思念又该怎样倾泻？即便当画面上的女孩儿什么也没遇到、什么也没做的时候，而我们悚然发现自己依旧沉浸在这样的情绪和思虑中、被其痛苦且快意地折磨，那么，作品已经成功了，红蝶已经把一道凄美的悲伤深深地划在了你的心里。

就像暗夜中玲珑飘过的蝶，虽过眼而逝，但那火红的印记却从眼中直烧入心，且久久不会退去。

作品在“寻找”这一基本线索上也没有直线式地平铺直叙，而是在主线上设置了多次的零与茧的“相会—别离”，每一次的环境和缘由都不相同，这种起伏跌宕就更加深了故事的矛盾冲突和悬念设置，自然地推进了我们探寻的心态。这个过程中情感和心理描绘也随之变动，使得观众所体会到的已远不止“恐怖”的概念。同时游戏在主体外又辅以其它要素为烘托，比如第一刻重点讲述了之前迷入村中的一对恋人的不幸际遇，通过画面和文件的体现，也是着力表达出了“寻找、期盼、依托、困惑”等等整部作品都在努力渲染的情绪。

以系列一贯的双线描写手法而言，对四人的刻画实际上互为补充（或对比），在



实写其中一方的时候，其中一些痕迹也会落到另一方的身上，比如思念、比如歉疚，又比如零在黑暗中不时闪现出来的勇气……不动用累赘的笔墨，但形象却已立体呈现。这也可以称之为一种“蒙太奇”手法，只需剪辑出不同人物的不同情感片断，而组合穿插之下却使得每一个人的内心和性格都十分饱满。红蝶之妙，正妙于此。

贯穿作品始终的那句“一直、一直要在一起啊……这是约定……”直接点题，同时又与现实的别离直接矛盾，两相冲突之下带来极大的情绪感染力。而此主题在游戏中的具体表达，形式又多种多样。

不是说好的吗，一直要在一起的！——第五刻的时候，一道牢门重重地将茧与零分隔开来，眼看着就要与妹妹分离，心情激荡的茧一反平时的语气喊出了这样的话。这是她在整部作品中声调最高的一句。说好的啊……要在一起的……

不要丢下我一个人啊……

一直、一直都在等你啊。——在幽深黑暗的地下隧道中，在狭窄阴沉的古宅走廊中，满面惨笑的纱重说出了这样的话。这是只剩下怨恨和杀意的她最富情绪的一句，虽然低沉、压抑，语调平缓，但却流露出即便无底如虚也掩埋不住的伤心。

你走了么？留下我一个人走了么……

就是这样，红蝶中各种或隐约或强烈的情感无处不在，有时宛如一捧浓墨重彩的红被泼扬在天际，挥洒之下甚至溅到树叶上点点滴滴；有时如同随手涂抹在板壁上的一道印迹，残痕处已黯淡模糊，但细辨之下却令人触目惊心。又好像萧瑟的空气中流动的味道，一时如泣如诉，直沁心脾，使人恍惚沉醉；一时间又张狂喷薄，奔涌而来，自己置身其中几乎就要窒息。

但还有关键的一点，正是红蝶的极佳之处：在面对同样的现实（分别）下，两对姐妹的心境和期盼其实很不一样——从戏剧手法角度来看，即便在这个层面，作品依然在制造矛盾和冲突。

零的决意是要找到姐姐并一切逃出这里，但纱重的执念却是等到姐姐回来，然后，死在她手上。死意味着彻底的分离，这与天仓姐妹的情况实质上形成了鲜明对比，而更进一层的解读是——纱重恰恰认为这是与姐姐聚合的手段，她渴望死亡、渴望死在姐姐手上，这才是她真正唯一的心愿。两对姐妹的期盼是意念上的统一，形式上的抵触。

在种种心意的流动中，作品与红蝶也将带着我们走向终点。

实际上，《零·红蝶》最艺术的地方，正在于它的结局。两个主要结局各具丰富的韵味，并且向我们透露了重要的信息。它们之间，其实没有“哪个更好”的概念，实际二者都十分值得解读。

自然，从3代反推的话，我们知道“红蝶 Ending”是系列承认并接续的结局。但若仅以结果论便将其它的可能简单否定，既草率，亦有失韵味，所以在下面的文字里，让我们暂时放下这一“事实”，仅停留在红蝶的世界里体会它的终末。

完整来说，2代的结局共有四个：“迷之家”、“红蝶”、“约束”，以及“虚”，其中“约束”于XBOX版中追加。我们先来看看两个相对次要的结局，“迷之家”与“约束”。

迷之家 Ending也就是PS2版本中的“独自离去”，零在终刻的时候如果选择独自一人从神社下面的秘密通路离开，就会进入这个结局。但在PS2版中，它既没有收录在通关后的Gallery中，甚至在动画后赫然显示的是“GAME OVER”并提示玩家读取以前的存档——这些分明是只有在流程中体力耗尽、游戏失败时才会出现的。看来至少在当时，游戏甚至不认为这是正规结局。但实际上它算是一个Bad Ending，并且在XB版中作为一个结局收录入Gallery中。



……零和姐姐两个人静静地靠在一切，安逸地享受着这份时光，可自己突然觉得背后一空，回头再看时，姐姐已悠然不见……“迷之家”将零此前的遭遇诠释为一场噩梦，镜头转回了游戏最开始的地方，“从那天起，姐姐就不见了踪影，但我相信，姐姐一定是在什么地方等待着我。”这种“原来一切都是梦啊”的设定更多会令观众哭笑不得，更关键的是，选择这个结局无疑是对零自身形象以及作品苦心营造的氛围的一种破坏，所以它只是游戏的一个选择支，但绝非故事的结果。不过在我看来，这并非是什么败笔，而只是制作人带着些恶趣味而设定的分支罢了。整个情节，尤其是最后那句话的意思更像是在告诉玩家：不是这样的，一切再来过吧。总之，个人认为，不必试图将其纳入到系列作品中去研究思考，看看就好。

“约束”是彻底的美好结局，真正没有缺憾的团圆。黑泽姐妹的思念终于相会，她们脱离了零和茧的身体，化蝶而去……在漫天红蝶的飞舞中，诅咒散去，天仓姐妹携手一起离开了皆神村。这样一个结局呼应和实现了玩家于游戏中一路下来的心理期盼，并且在各种表面元素的运用上保持了与此前格调气氛的一致，确实令人感到宽慰。但也正因为这样，它失去了一些微妙的感觉以及可回味的空间。通过上下文的分析我们会知道，这样的处理其实并不能符合几位少女的心理渴求及情感状态。而且在这个结局中，零什么都没有做（对比其它结局，不论正面还是负面的行为），或者可以说不论是谁也什么都没做——在虚，这整个故事最禁忌的地方，竟然没有塑造任何矛盾冲突（不要仅简单地理解为战斗），之前的层层铺垫，在游戏的最后突然遭遇到了无力感，所以从艺术创作的角度考虑，是比较欠缺的。

本作真正意味深远同时也是正统的结局，正是“红蝶”。第一次进行游戏时，我们见到的都是这个结局。在一个涉及神秘风俗的设定下，出现什么都不能算是古怪，所以开始的时候玩家们一般都不会对“为什么皆神村的守护是红蝶”这种问题刨根问底——本来就没有“道理”可言嘛，信仰之物设定成蝴蝶也许只是为了渲染忧伤的气氛吧。于是作品巧妙地利用了自身诡异的世界观氛围，有意不对这个问题多做解释——但也不刻意遮掩，而是将红蝶星星点点自然地放飞于皆神村各处，直到你“习以为常”。

直到你站在虚前，呆呆地看着茧颈中的残痕幻化成蝴蝶，翩然飞起……

所谓红蝶，正是少女颈中的鲜红缢痕啊。

在最后的最后，游戏终于点题。

那一刻的感觉，不是震撼，但你分明会感到一种撕裂心肺的痛。红蝶自虚中振翅而出，在零哀凄欲绝的高呼声中，游戏的主题歌“蝶”飘然回荡——

“ありがとう。”

在这一刻，我们终于读到了《零·红蝶》的真意。游戏以未知和伤感折磨了我们九刻，又以“一起离开”延续着希望，然而最后我们发现，原来这些都是“虚假”的，游戏表达的其实是一种回归式的毁灭。跟着天仓姐妹一路跌跌撞撞，这种向光明的挣扎导致大家都忘了——无论怎样的努力，最后我们必然要到达的正是“虚”啊，在那里有些事必会破灭，有些事只有沉入那无底深渊。天仓零的不弃不舍映衬出的是黑泽纱重的悲愿，最终茧在妹妹的手中逝去，纱重如愿被姐姐送别。

一路上我们一直很压抑，但始终都认为至少自己是在奔向一个积极的结果——结果游戏在最后一刻依然毫不留情地制造出了如此强烈的反差，直接撕碎了我们的希望，达到了绝然撼人的艺术效果。

但这能不能说是在“刻意制造悲剧”呢？不是，这样的结局完全符合纱重的渴望以及游戏在深层次上做的铺垫工作，几乎是必然的发展。作品的另一巧妙手法就在于它从未直接刻画零身上八重的人格，全以他“人”（树月、千岁、纱重）的角度来展现。这一方面麻痹了观众的情绪，使之感觉零是作为一个无助但“独立”的人在抗争；而一方面又通过暗写埋下那些伏笔，表明八重的存在——而最终在虚那历代执行红赞祭的地方，无疑有各种强烈的执念充斥蔓延，在这种力量的影响下，零瞬间被双子巫女的意念凭依及

『红蝶·秘仪の门』×不可视，视则目盲；×不可言，言则声失；×不可听，听则智丧

"真实"的物语

在原本的企画中，红蝶的刻数安排其实与现在有很大的不同，而考虑到剧情的铺垫、悬念的架设，以及气氛需要循序渐进地深入等等因素，最终反映到成品中的调整是比较大的。原刻数如下：

序刻 迷之家
一刻 从地图上消失的村落
二刻 秘祭
三刻 大偿
四刻 鬼只
五刻 楔
六刻 深道
七刻 双笼
八刻 闭入之茧
九刻 赍
终刻 红蝶
零刻 虚

幻之序刻

游戏成品中"序刻"的很多设定被删除了，变为了一段开场动画。而在原本的安排中，是姐妹俩一同进入村子。起初的开篇中还有很多我们现在看不到的画面，诸如姐妹俩被村人的身影追索，二人逃向一个垂着残破绳梯的小断崖……此外还有村民追索的视角，在他们眼中，前面奔逃的是双子巫女……另有很多瞬间切换的场面，都在暗示着二人最后的结局。不过正是因为这个开场过多暗示了游戏后边的内容，削弱了悬念和此后可能造成的冲击力，所以最后被大幅修改了。

灵力无视？

在关于零和茧的人物介绍中，所有文字中全都有着姐姐灵感应力很强的设定，而对于妹妹零在这方面则基本只字未提，或者说她要靠与姐姐接触才能感应到。很多人可能会疑惑——这些东西在实际游戏中基本没有体现啊，姐姐毫无战斗力不说，姐妹二人也是时常分离的，而相对灵力弱的妹妹倒是拿着相机在村子里跑得欢。

实际在作品最初的设定中，游戏全程姐妹二人是一直在一起探索的，零要在茧身边才能看到灵体显现，活用了姐妹二人灵感差异的设定（这样设定的话，在与怨灵作战时相信也能衍生出很多变数来吧）。不过最后考虑到游戏难度、流程节奏等问题，也考虑到为了整部作品更好地刻画气氛和表达情感，最终变更成了现在的样子。

其实我们于第一刻初进入逢坂家时所看到的那些情形(茧灵力的敏感;零通过姐姐的手才感应到残留记忆，等等），就是从当初的设定中保留下来的东西。

重合的时间

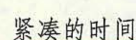
在游戏中，树月直呼零为八重，到底从何时开始零身上有了八重的人格？答案就是在当初村口鸟居那里，当零看到哭泣的八重时，二人的形象就叠合了。零和八重此前各自的情况有相似之处，而零要踏入村子寻找茧——这对于八重来说，正意味着回归。

追击的楔

原本计划当零遇到楔后，那一整刻的主要内容就是零要在楔不断的追索下设法逃出黑泽家。被一个无敌而且攻击一击必杀的敌人一路狂追？的确是有些恐怖的高难度设定。也正是考虑到"给玩家带来的压力太大"，而且那一刻的主要目的是希望玩家将心情集中在"赶紧找到钥匙，救出被关在座敷牢里的姐姐"。如果于此时设计会经常出现的强敌，无疑会牵涉玩家的精力，分散我们对剧情的体会和关注。所以综合考虑之后，这一设计被修改。

这是一个令人感动的调整，因为由此我们看出了，制作人员真的是很细心地在把握每一处的氛围，用心打造剧情的感染力。这也再次证明了游玩流程与故事刻画这表里两面，互相之间是有深远影响的。

不过话说回来,2代中的"一击必杀"确实霸道,在其它两作中至少镜石是可以挡一次的,但2代中毫无余地,直接Game Over。



紧凑的时间

红赘祭发生在1946年，深红进入冰室邸在1986年。1986年深红17岁，那她应该出生于1969年，而从1946到1969，只有23、4年的时间。在这短短二十几年的时间里，要完整容纳美琴与深雪两代人从出生到结婚生子的全部过程——以我们现在的眼光来看，确实有点儿难以想象吧？不过看来也只好接受这个设定了，毕竟早婚早育在比较传统的时代里并不是稀罕事，女孩子12、3岁即结婚生子在那种环境下也算正常，这样看来二十几年的时间段还勉强"塞得下"。当然，不排除我个人对于"1946"这个年份的理解出现了失误，诸君慎察之。

整合系列的设定

在真壁清次郎那份最后的文书中，另有两点值得我们注意，一是他开篇就提到——日本各地很多处都有信仰"黄泉之门"的风俗，正是这种环境完全不一样，但信仰的主体却很一致的情形令他很感兴趣。二代中的资料补充强调了这一信仰的普遍，应该是希望将各作的世界观统一起来。

另外，关于贯穿系列的核心道具"射影机"，一代中的那台当时也只是解释为"家传之物"（御神镜碎片搭载），并没有延伸出太多含义。至于二代中的射影机，则是专注于异界能量研究的麻生邦彦博士开发的"试作型"。由于研究的方向过于偏门古怪（当然的吧！），麻生博士一生都被很多人，包括科学界的同僚视为异类，不被认同。作为其好友，真壁清次郎是少数能理解他的人之一，借着访察皆神村的机会，便带着一台射影机以实际测试一下。

在"神镜"中有一个编集部的注解：麻生博士发现自己的试作型射影机需要有蕴藏强大灵力的媒质来辅助，才能发挥完全封印的力量，于是他便四处寻访类似媒质。在得知位于偏僻地方的冰室家的旧宅中传说有"御神镜"一类的东西后，麻生博士便向那里出发了，此一去即再无消息。

这无疑也是为了将系列两作设定统一起来而作的补充说明。虽然没有进一步说得那么确定，但由此看来，深红手里的那台应该也是出自麻生博士之手——也许就是他找到了御神镜碎片并装了进去。

当初在麻生博士失踪很久之后，旁人收拾他的屋子时发现另有数台试作型射影机不见了，不过当时的人们并不会在意这些吧，也许它们流落到了旧货店里，古董铺中，或者其它什么古怪的地方……

并且由此可以看出来，试作型射影机自身的除灵能力并不是很强，红蝶中零手里的那台也当如此。所以从这个角度来看，"虚 Ending"的结果以游戏自身的设定来衡量也是值得推敲的——那种程度的除灵攻击真的可以压制住纱重的怨灵吗？



控制，实在是很有可能发生的事。只是零，以及我们，事先都无法预料罢了。

游戏的主色调是黑红二色，红蝶飞舞在一片浓黑的背景上。于个人看来，这其实正暗示着本作直至终结也是被一层暗所笼罩的。而在一份官方资料中，我们可以读到来自于游戏开发者的类似于这样的感言——

每个人在心深处冀求生存的同时，相反也会有一种"回归"的渴望，回归母体、回归本原，所以"死"反而隐约会是一种诱惑和向往。茧和零两个人物，都是属于带有这种气息和阴影的角色。

难以想象吧，制作人员竟然在姐妹二人身上都带入了这样的设定。看上去柔弱得随时可能倒下的茧在气质上倒是颇为贴近，但天真活泼的零竟也有这种沉郁的痕迹……不妨带着这样的思考再体会一次"红蝶"吧。

最后我们来看一看"虚"这个结局——或者更应该说整个"零ノ刻 虚"，它与"红蝶"是直接矛盾的，当然无法共存；而且在PS2版的时候，这个结局虽然有缺陷，但毕竟算是团圆的喜剧，所以更因此带上了"做出来以弥补玩家情绪"的嫌疑。

其实这样对它很不公平，尽管在情感表达以及艺术感染力上不如"红蝶"，但"零ノ刻 虚"自有重大的价值，不妨将其视为一种可能的变化性——如果在地底虚处零的意志压倒了双子巫女的执念，那不就应该是这样的发展了？

若问"虚"的意义，首先就是只有在零ノ刻中，我们才能真正面对纱重的怨灵（非剧情的模式不算），若没有这一步，恐怕我们的心情始终都不会完整。

然后——请注意，这个意义在整个游戏中都有着至关重要的地位——只有在零ノ刻中我们才会得知事情的真相、了解纱重的心，听取那最终的倾诉。

与纱重战斗的时候她会不停地说话，那些话语听上去琐碎、繁长，而且扰人心神，再加上没有字幕……但你可知她说的是什么？

下面就是纱重内心的完整独白，注意当时亦有茧的心声。这些话对理解整部作品的主题和意境都有重大意义，为避免我个人的有限能力对大家造成影响，日文原文一并奉上：

纱重最后的话



ずっとずっとまっていた。くらいばしょで
約束したよね。いつもいっしょだって
最后の时まで、いっしょにいよって
でも、わたしをおいていった
どうしてこなかったの?
一绪ににげよう、って言ったときはうれしかった
でも、あなたに杀されるなら、それはよかったのに
あなたは来なかった。わたしは宫司たちに杀された
そして、大偿は起きてしまった
喉に手が挂かるときをずっとまっていた。
子供の顷から、あなたに杀されることをずっと考えていた
どうして杀してくれなかったの?
どうして杀してくれなかったの?
やっと来てくれたね。やっと来てくれたね
ころして、ころして、ころして、ころして、ころして…
我一直、一直在等待着，在这个阴暗的场所
我们约好了对吧，要一直在一起
直到最后的时刻，都一直在一起
但是，你把我丢下了
为什么没有来?
为什么自己逃掉了?
当你说"一起逃吧"的时候，我确实很高兴
但是，如果能被你杀掉，那样会更好
你没有来，我被宫司们杀死了
之后，大偿发生了
我一直在等待着你用手扼住我喉咙的时刻
从小时候起，我就一直认为我会被你所杀
为什么没有来杀我?
为什么没有来杀我?
你终于来了
你终于来了对吧
杀吧、杀吧、杀吧、杀吧、杀了我吧、杀了我吧……

茧最后的话

ずっとずっといっしょにいたかった
ねえ零、あの日、わたしが崖から落ちたのはわざとだ
ってづいてたんでしょう?
あのとき、零が离れていくのが怖かった
零がわたしをおいて、远くへ行ってしまう
ひきされるようないたみのなかで、わたしはただうれ
しかった。これでもう零はわたしのものだって
零はずっとそばにいる。いつも心配してくれる
わたしだけをみてくれる。いつもわたしのことをおもって
いてくれる。なんでもいうことをきいてくれる
あれから、いつも心配してくれたよね。
この足が痛むたびに、わたしはうれしかったんだよ
もう、おいていかないよね。ずっと一绪だよね。
いっしょに行こう
もっと深く
もっと深く
もっともっと…
我想永远、永远和你在一起
零，那一天我是故意从崖边摔下去的，你大概已经发现了吧?
那时，我很害怕零的离去
零把我一个人丢下，跑向很远的地方
在撕心裂肺的疼痛中，我感到的只是高兴
这样零就是我的了
零永远在我身边
永远关心着我
永远只看着我
永远想着我的事
无论我说什么都会听
从那时起，一直在担心着我对吧
每当腿感到疼痛，我就会感到高兴
不会再丢下我了对吧，我们永远在一起对吧
一起走吧
走向更深
更深
更深的地方……



落入"虚"之前的瞬间，纱重和茧的话（已无法分清是哪一个说的，表达共通的思念）

いつも约束してだよね。ずっと一绪だって…
でも、わかってたよ。どんなにつよく想ってても
わたしたちは别々のン人间で…
一绪に产まれたのに…别々に生きて…死んで行く…
だから…いいよ…
ころして、ころして、ころして、ころして…
我们总在说这个约定
要永远在一起……
但是，我知道
无论思念如何强烈
我们也是各自不同的人……
虽然一起出生……
但我们各自活着……各自死去……
所以……这样就好……
杀吧、杀吧、杀吧、杀了我吧……

……一切的一切，红蝶中所有的倾诉与思念，所有的焦虑与悲哀，所有的不安与欲望，所有期盼与渴求……已全部表达在这短短的三段话中。

这时我们才知道：原来茧的跌落山崖根本是故意的。温柔孱弱的茧，对妹妹有着极强烈依恋的茧……这种想独自占有的欲望几近病态。细读原文的口气，在痛楚和欢愉并行交织的字里行间，你的心甚至会发颤。

"虽然一起出生……但我们各自活着……各自死去……"这正是纱重那刻骨的悲哀以及扭曲的渴望的根源，这才是隐藏在故事背后最沉重灰暗的东西。

结合之前提到的那份制作人感言，红蝶里真正想说的东西既不是希望、也不是解脱、亦不是亲情、更不是抗争，而是结合——为了结合，所以回归；为了结合，死亡也无所谓。我们看到的是蝶那瑰丽的红，但不要忘了，背后的黑才是它真正的颜色。

零ノ刻里的内容，正与整部作品以及红蝶 Ending 契合一致——它们组合在一起其实才是《零·红蝶》

于精神和内在上的真正结局。

已有些凉意的天气里，萤和零姐妹俩坐在湖边的长椅上，看着虽然眼睛上缠着纱布、但安然坐在自己身边的妹妹，萤的嘴角边浮起一丝微笑……

这个微笑意味深长，细思量下令人心神荡漾，实可品味出无穷的含义来。这其中的解读没有定论，就交给诸位的内心去自由发挥吧。

最后想说一下"1946"的问题，这个年份不见于游戏的任何内容中，不过在我们可以在官方资料中找到这样一份附录：《日本民俗学选集·七 魂镇》，作者/真壁清次郎，修订编集/宗方良藏。

这当然是游戏制作方的一些后台设定资料，只不过为了打造气氛，便以游戏中人物的立场发表出来（这十余页做得确实极像一本残旧的古老文集，感觉十分到位）。文中真壁清次郎以自述的口吻讲出了这一切的经过：他为何动念去皆神村，如何在村中调查……直至自己死前最后一刻的心情。很多细节都是我们在游戏里无从知晓的，尤其是对皆神村中各家职司的详细描述，以及红赞祭的具体过程，都有很深的研究价值，限于篇幅，这里就暂不详述了。

这是民俗学者的绝笔，在这份文献的数处，都明确地印着"享年60，1885–1946"（我们还知道他出身于东京）。他的学生宗方良藏在大偿之后赶回了村口，除了发现孤独哭泣的黑泽八重之外，还捡拾到了老师留下的几页文件。当然，从其它一些资料中体会良藏在事后的口吻，个人推测他当时捡到的东西中也许并没有这份"魂镇"文件，因为很明显一段时间后他仍然不知道具体发生了什么（关于仪式的所有详细文献中都有记载，真壁是希望它可以保存下来，或可以留给后人知道）。但不管怎样，不论最后是谁、于何时捡到了这份文件，最后可以肯定良藏都看到了，因为编集者处明确地写着他的名字。而良藏一旦看到这份文件，自然就会立刻明白一切，老师遇难的日子即便不能计算确切，但前后也差不了几天，而年份就更不可能记错，除非这其中还有什么时空倒乱之类的事情发生。

所以基本可以确定，这最后的红赞祭，发生于1946年，那一年，最后的双子巫女一个化身怨灵，一个跟随未来的民俗学者而去。

一开始的八重每晚都做恶梦，梦中不时断续呼喊纱重的名字。虽然一段时间后她终于恢复了开朗的性格，但对于那段经过却什么都记不起来了。

在"魂镇"的最后，一直醉心于自身执着的真壁清次郎也表达了对死亡的恐惧，"我沉醉于黄泉之门的研究，而它现在即将夺走我的身体和灵魂。宗方君啊，我衷心地希望你不要选择跟我一样的道路。"

但这最终的嘱咐并没有实现，宗方良藏此后还是继承了师志，成为了一名民俗学者，对于令老师殒命的黄泉之门，他一样无法释怀。

老师啊，你当时真的看到黄泉之门了吗？

多年后，已与八重结婚的良藏带着妻子和女儿美琴来到了冰室邸，继续追寻着黄泉之门的秘密，但他却不知道，这里也将是自己人生的终点。而这，也就正是作品一代中的故事。

良藏选择冰室邸的原因之一也是因为这里清幽寂静（至少外表如此），适合让体弱多病的八重修养。此后，美琴在七岁那年拣到了一台射影机（其实是小雾绘给的，当时里面就有了御神镜的碎片），而八重发现通过射影机能看到一些"平时看不到的东西"，并且用其似乎能消灭它们。于是她便不停地拍照，可精神也被日益折磨，再加上带有御神镜碎片的射影机由于灵力过强，本身就会销蚀执有者的灵魂，所以八重日见憔悴。

不久之后，美琴在与几个伙伴玩的时候（冰室邸附近居然还住有人家），全部遭遇神隐，不知所踪。女儿丢失，再加上这段时间以来精神上的压力，八重终于顶不住而崩溃了……她选择了自杀，自缢在了樱之中庭的樱树下。看着悬吊在面前的妻子那摇摆飘零的尸身，良藏震愕难言，难道诅咒又回来了？也许良藏当时只有以疯狂的研究来使自己忘却，使自己不致被痛苦逼疯……他终于逼近了事实，但也就在事实面前，在鬼之口，我们的民俗学者被黄泉之力吞噬……

数日之后，失踪的美琴在山中被警察找到（因为她之前拿走了射影机，御神镜的力量保护她逃离了诅咒），但其他几个小孩就完全没有下落了。对这段遭



遇失去了记忆的美琴最后被雏咲家收养，就此改了姓氏。时光流转，美琴亦有了女儿深雪，而后来深雪的一对孩子，就是真冬与深红。

从八重到深红，这背后一直在流淌的，正是黑泽家的血脉。我们兜了一个圈子，仿佛隐约间又回到了皆神村……皆神村中没有仪式的时候会是什么样呢？应该是很平和的景象吧，树月手抚栎栏望着流向远方的河水，纱重站在一旁，启唇微笑……

"不，活着的人，才会有爱和思念。活下去，留在你心中的人就不会逝去。"

"呐，我活下去……真的好吗？"

1988年，秋

零昏迷的状况越来越严重了。自从一个多月前倒在森林里的她被人发现并救出后，状态就变得日益低迷，一开始还只是身体虚弱，现在已经到了几天之内才偶尔会有两三个小时处于略微清醒的状态。这样下去……

躺在二楼自己房间里的深红也开始陷入无法唤醒的沉睡，沉寂得几乎就快没有生的气息……

这都不是简单地由某种疾病导致的，现在的萤和怜很清楚这一点。

两个人沉默地坐在一楼客厅的沙发上，相对无言。他们自己的精神也开始沉溺于梦境而越来越难以自拔，这样下去，所有的人都会被那个梦吞噬掉——就好像之前医院里那个女病人一样，大约十几天前，怜亲眼看见她在自己的面前消失，仿佛汽化了一般，病床上只剩下一些灰黑的残烬。

这是一种从精神蔓延到肉体的毁灭，但也许……她们不是非常想醒过来呢——怜的心中模模糊糊有这样想法，因为她清楚，自己的心中隐约也有一种渴求——就这样睡去也很好……在梦中，我就可以见到他了……可以跟他一起走……

尽管很黑，但醒来会更痛苦。

从某种意义上来说，系列的3代"刺青之声"是集大成之作——并非是说它集结了前两作的所有特色，而是它将系列中的主要血脉真正地汇集在了一处，所有的主人公（还活着的）悉数登场。同时本作又不是简单地堆砌人物，虽然在系列故事的进展性上开拓程度不大，但却真正补完了数位主人公的心理状态和情感世界，作品以三部曲的形式为《零》在感性上作出了阶段性的了结。

但3代对比前作红蝶所达到的艺术高峰，的确存在着落差。相比起红蝶中复杂、丰满而又不臃肿的刻画渲染，刺青之声的整体构造则流于平坦。虽然仍然是多角色登场的方式，但为了服从一些全篇的主题，导致很多人物在感情的刻画和表达上共性过强，形象间缺乏对比映衬，给人以直线型的淡薄感，失之于立体化的感染力。

在这样深层次的缺陷上，同时游戏的流程又显得偏长。这次恢复了在一间大屋中探索的模式，各种线索路径再次变得往复交错，而具体的游玩过程则时而有些拖沓、时而有些指向不清、时而则是过于跳跃，这些都对情节和氛围的刻画及传达产生了相当的负面影响。这种架构下，一些本就隐晦的提示和背景描写则显得更加模糊，二者互相影响，不少人的精力被过多牵涉在寻觅路径的流程本身，整体世界观的存在感受到削弱。

不过即便如此，3代的高综合性以及大信息量仍然十分具有意义，而且角色们性格塑造得承袭系列风格，情感发展得亦十分自然，的确是有相当的艺术成就。所以说，最大的可惜就在于这次一些地方的"过火"——如上所说，无论是主题的强化表达，还是流程的复杂程度，都有些过犹不及的感觉。作品很多处都有赶工的痕迹，这可能是由于当时7月份后很多主要作品的发售计划基本已经排定，3代若不想过分延期，则只有7月底这一个档期可以安排。实际上，作品内部的确有很多细节不够完善，而上面所说的那些不够圆润协调的要素，恐怕也与这次不得已的制作时间缩短有关。如果可以再多哪怕两个月的时间，也许我们眼前的刺青之声就会大不一样。

说回故事本身来，本作的主体架构仍然是系列的一贯风格，以仪式引起的悲惨故事为背景，明与暗两条线索并行。

大约百余年前。

久世零华静静地躺在祠中冰冷的地面

上，她不能动，因为四肢都被牢牢地钉在地上。

对于身为巫女这一点，零华早已认命了。就算不被接入久世家，一直居住的村子遭遇雪崩，已经无依无靠孑然一身的她又能去何处呢？所以，在这地底深处，以眠之巫女的身份了却一生……也就是如此了吧。

就让我背负你们的痛苦死去。

突然，在死寂的黑暗中闪动起一点亮光，那亮光青森幽蓝，那亮光的主人在满地的历代眠之巫女的尸体中摸索寻觅着。

他终于找到了身上已被纹满刺青的零华。

零华躺在祠中冰冷的地面上，她不能动，因为四肢都被牢牢地钉在地上，她先是只能看到一盏灯放到近前，然后一个年轻人，乙月要，颤抖着俯到她的面前，那是一张被惊愕和伤痛折磨的脸。

看到昔日的恋人竟爬下深渊一路找到了这里，已经踏上人生终点的零华现出了一抹淡淡而欣慰的笑。

没想到最后还能再见到你，没想到……

一把砍刀直劈在了要的背后。他脸上的痛惜刚刚开始退去，温暖几乎还没有浮现出来……乙月要那错愕的表情就永远定格在了这个瞬间。他的身子僵硬地倒在地上，双眼至死望着零华。

零华的笑容顿时僵硬。转眼前后，生死永隔，而死的人却不是自己……看着就在面前的恋人的脸，这么近，却那么远。零华的心开始收缩，残存的那点意念仿佛被什么东西紧紧地攥住、压榨。刺青蔓延进她的眼睛，以刺青的形式刻在零华身上的无数苦痛瞬间爆发，即便深如奈落也无法掩藏这怨恨的黑……

刺青之声中的“诅咒”是系列中影响范围最大的，基本上，如果你对与自己永别的至亲之人由于愧疚、眷恋等情绪而抱有强烈的思念之情，那么就可能被拉入眠之家，拉入这个梦境。梦境中是飘雪的古宅（久世之家），你会在那里看见自己思念之人，并跟着他/她的身影一路向深处走去，越走越痛苦，也越走越沉溺，直至自己也踏入黄泉之国，在现世消失。



位于日本北部古老的久世之家奉行着严格的女子传承，家族中不能有男人。每一代与外面的人通婚，生下的女孩子自会留下来延续家族血脉；但若诞下的是男孩儿，则是不被允许存在的，他们在小时候就会被处理掉（比如装于篮中投在河里，任其顺流漂走）。久世家最后一代当主久世夜舟的女儿镜华与外来的民俗学者柏木秋人结婚，但生下来的却是男孩子，但这个小孩后来被偷偷送到异乡外地去了，他就是乙月要。

想来柏木秋人愿意入赘的原因之一，也是为了了解研究久世家历代奉行的仪式风俗。但关于他的下落，最后也只到居留在久世家为止，此后再无消息，恐怕也是遇害了吧……

至于久世家的仪式，也是历代作品中最复杂的，其中涉及好几个步骤：首先是分别将死人与活人的血液混合在一起做成“紫墨”的“紫魂之仪”；再来就是以紫墨为巫女纹身的“刺魂之仪”；最后则是由四位镇女将刺青巫女钉在位于久世之地下深渊（奈落）中的祠堂里，是为“戒仪”。

久世家附近的人都会定期拜谒久世之宫，而他们随身带去的，是装有亲友尸体的麻袋（颜隐之葬列），通过刺魂之仪，众人把自己的痛苦转给刺青巫女。这些人以此不必继续承受痛苦，在肉体和精神上同亡者诀别，而巫女则将以满身的刺青，承载着大家的悲与哀，在久世之宫的地下深处长眠。那些镇女的另一项任务，就是最后要在巫女的身边吟唱那古老的镇魂歌谣，以安抚她的灵魂，否则若是巫女的精神状态出现异动，拒绝再担负这些苦痛，那么它们都是会被折返于现世，加诸众人头上的。

说起久世家这仪式的“古怪”，还有一处就是它并不是挑选家族中的人承担巫女命运，而是要找“无依无靠的年轻女性”（并非强抢，否则对方不会甘愿成为巫女），因雪崩而失去亲人和家园的雪代零华，就这样被选中，并就此改姓久世。

自小就离开故乡的乙月要在后来的梦中不时见到一所“很像故乡房屋的大宅”，并看到了失散的恋人零华身处其中。梦境怪异，他在与当时的“异界”研究学者麻生博士倾谈述说了自己的状况后，决定偷偷潜回故乡探查究竟。最终，偷偷潜入了久世家的要，在自己同母异父的妹妹——同时也是镇女的久世雨音的帮助下，到达了久世之宫的最深处。在那里他终于见到了恋人零华，却没有看到站在自己身后的外祖母，久世夜舟……

刺青蔓延上眼球，意味着来自现世的悲伤刻上了巫女的心，不仅所有的痛被折返，零华的悲苦也延伸了诅咒，久世家逐渐被这种分离的悲痛吞没，并拉入精神的狭缝。从此世间深切思念亡者的人都可能梦见这飘雪的古宅，跟随着自己眷恋的身影踏入其中……若最后无法自拔，则自己亦将消逝。

但也许，他们中的一些会心甘情愿地随之而去吧。

对于零、对于深红来说，她们都有着自己心中真正无法割舍的人。零思念着姐姐，而深红则经常自问自己当初为什么没有随哥哥而去——即便两年过去了，即便她发现自己的灵力消散、可以作为一个普通人生活了，即便她的性格又恢复了开朗……但痛苦，始终刻在那里。

前些时候由于自己驾驶大意导致了翻车事故，未婚夫麻生优雨当场死亡，自由摄影师黑泽怜此后一直痛苦自责。与自己的助手深红一样，她只是在无意识中用工作掩盖了哀痛，二人的心伤，从不曾痊愈。

作为零和茧的舅舅，天仓萤眼看着外甥女在昏迷中日益虚弱，心焦的他四处调查探究原因，自己的精神也被逐渐拉进了这个漩涡。

刺青为蛇，蛇象征着情欲、嫉妒，以及会吞噬自我的折磨。

大家就这样都沉溺于关切和悲伤中……该如何救助自己的亲人？该如何选择自己的心意？该如何安抚自己的痛苦？生是逃避，抑或死是解脱？由始至终，作品以自身的存在拷问着我们的思绪。

在游戏的最后，零华的怨念被击溃消解，那无数



被囚禁或被阻隔的亡魂终于可以继续他们的归路，纷纷向黄泉之海中走去。在那其中，怜终于又见到了优雨的身影。

带我一起走吧，我想沉下去，那样也许就不再悲伤。

不，活着的人，才会有爱和思念。

优雨摇了摇头。所以你不能跟我一起走，但你的痛苦，我会为你带走。

优雨将怜拥在了怀里。她身上的刺青逐渐淡去，化入他的身体。

活下去，那些留在你心中的人就不会逝去。

虽然我们只看到了优雨与怜的情形，但其她几位主人公也都化解了自己的心结，只不过，在我们没看到的地方罢了。而说到这里，其实我们可以从零的故事里读出“希望”这个词——也许很多人都有疑惑，从系列的故事风格来看，从前两作标准的悲剧结局来看，零里面哪里谈得上光明？哪里谈得上希望？

但希望不只存在于未来，希望也在于斩断了过去。除三代外，系列前两作的标准结局都是悲剧，但我们真的只能读到悲哀吗？没错，是有痛苦，是有别离，但每一篇故事中的诅咒都被斩断，每一段时代中那些被煎熬的魂灵都已解脱——在这一点上，三作的内在风格无一例外，极其一致。

未知和不安依然笼罩在这几条血脉上，但大家毕竟努力做到了告别过去。就这个意义来说，三代之所以“一反常态”地选用了近似“团圆”的结局作为自身的真意，也正是这种情绪势所必然的发展结果。它不是流俗地做成喜剧，也不勉强制造悲剧。这个结局有着淡淡的温暖，但情绪并不浓烈，整部作品更是在明显地深化“希望”。

有的时候想一想，甚至会觉得我们这些主人公的故事就在这里结束也不错，意境无穷，此后任人去猜度和思量（当然，倘若系列真就此结束，fans会很痛苦的）。未来没有保证，每个人都背着伤痛的回忆，但他们会坚强地活下去。

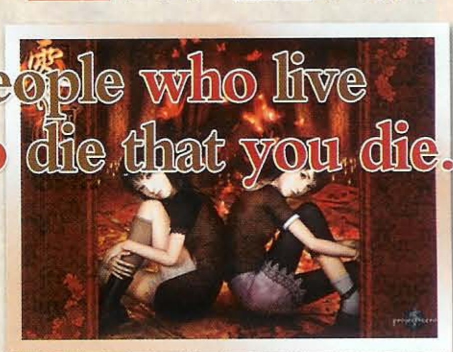
『零·咒の血脉』系列人物关系示意图

麻生邦彦（射影机发明者）
好友（射影机相借）
先祖
先人
槙村真澄
杀害
须堂美也子
袭击
天仓静
天仓操
天仓萤
天仓茧(姐)
双子
天仓零(妹)
舅舅
拉入诅咒
天仓家
真壁清次郎
老师
久世家
久世零华
柏木秋人
久世镜华
乙月要
久世夜舟
恋人
杀害
同母异父的兄妹
久世时雨
久世冰雨
久世雨音
久世水面
凭依
恨意/袭击
拉入诅咒
黑泽怜
婚约
麻生优雨
同僚
雏咲家
女儿
雏咲深雪
雏咲真冬
雏咲深红
追寻
黑泽纱重(妹)
黑泽良宽
奉为祭品
双子
憎恨/期待
黑泽家
立花千岁(妹)
憎恨
黑泽/宗方八重(姐)
宗方美琴
母亲
宗方良藏
宗方家
弟子
立花睦月(弟)
双子
立花树月(兄)
立花家
高峰准星
信任
平坂巴
工作关系
绪方浩二
以诅咒杀害
相似
因为执念将其囚禁
雾绘想念之人
执着
为了仪式将其杀害
冰室雾绘(绳之巫女)
冰室雾绘(少女)
阻止
冰室家当主
发狂之下杀害
冰室家
冰室一族

零·ZERO　零·红蝶　零·刺青之声



It is that all the people who live in your mind also die that you die.



文末再言：此一篇乃非完全回顾，文中基本没有涉及剧情以外的游戏资料，另除少数情况外，我亦未对系统等方面加诸评论。

以上实属有意为之，尽量剔除其它要素，盼将注意力更加集中于对故事本身的感受上。文中多称“作品”而非“游戏”，多称“观众”而非“玩家”，实愿诸君以此体察本意。

虽如此，此篇文字对情节的涵盖依然不够具体全面，篇幅所限、能力所限，还请谅之。

但我亦有意强调作品中的主要血脉渊源，为使行文流畅贯通，前后自然一气，故将每作中的一些相对次要描写略去。但一家之愿，实不知最后效果如何，或贻笑大方亦未可知。

天仓姐妹父辈乃入赘成婿，本旧姓麻生，而麻生博士更是现于各作文件资料中的影子人物。深红的血脉及灵力来于八重，而怜于作品中虽未点明她的家族渊源，但黑泽姓氏绝非随意而设。所以贯穿系列的姓氏，一为黑泽，一为麻生。然后者多为暗线背景，多游离于零之边缘；而黑泽一姓，确乃血脉核心，系列作品重中之重。

作品一代初创之时，应当还没有系列化的具体想法或构思。当时恐怖制作团队的人员构成尚不完整和独立，这从其人物造型颇与死或生系列相近即可看出——或有借调其它部门的人员亦未可知。时至今日系列已发展三作，销量虽不大，然足以留名游戏历史。

结末再附一言：观零后感，随人而异，各自不同。然诸君日后若有意成为民俗学者，勿请切之慎之，不可轻率，此一途实属凶险（笑）。



1987年，在一起新闻发布会上，顶点纺织品公司（Apogee Soft Goods）的总裁乔治·布罗萨德宣布了企业的木材蒸汽引擎正在朝着电器化引擎系统过渡的消息。然而对于众多来访记者关于企业改革具体措施的如同地毯式轰炸的提问，布罗萨德却一直含糊其词，最后他只是微微一笑，说道："当改革该完成的时候，自然就完成了(when it's done)"敷衍了事。

这是有史以来对于跳票的最早的记载，而布罗萨德的回答"该完成的时候，自然就完成了"也成为了一句美国经典俚语。在100年后，GAMESPY编辑用来讽刺《永远的毁灭公爵》的时候，这句话的"内涵"和黑色幽默被发挥到了淋漓尽致的程度。

跳票，又称延期，简单来说就是游戏开发者和发行商推迟游戏发售日期的食言行为。跳票的时间短则如《死或生4》者一次跳票一周，累计跳票一个月，长则如《永远的毁灭公爵》者，一次跳票一年，累计跳票10年。厂商们对于跳票的理由无非是"为了更好提升游戏品质"或者"测试阶段发现了众多BUG需要修改"云云，但这些理由显然难以平息玩家的怒火……而对于市场来说，大跳票最后的结果带来的也几乎是被遗忘的下场。

跳票这种情况在商业环境稍为宽松的欧美PC游戏界较为常见，并且已经有了悠久的历史。但TV游戏因为存在着硬件厂商的权益金问题以及其他商业利益因素，相较之下，跳票的情况要比PC游戏少得多。不过也许是出于游戏品质或者发售档期问题，延期对于一款作为商业作品的游戏软件而言有时往往是不可避免的。而我们所要探究的，则是现象后的本质…… □文/CTU Macro



■尽管仅仅是小幅后延，但对于急需靠首发振奋人气的XBOX360来说，《死或生4》的迟到的打击几乎是致命的。而日版360随后一系列软件延后的消息也造成了不可挽回的恶劣影响。



■《永远的毁灭公爵》真正实现了"永远"二字。



■在西雅图方面首发活动中造势的比尔盖茨

■2005年11月20日，XBOX360首发，玩家在全美国的BEST BUY等零售店门口都排起了罕见的长龙，微软的次世代帝国就此成功建立

跳票史

承诺与谎言的游戏史

无论是在欧美还是在日本，年末商战都是兵家必争之地，在财务结算中，冬季商战的销售额占了全年的百分之五十左右。结果好则一切好，年末商战的胜利就已经标志着一个财年成功了一半。任天堂历年都能赚得脑满肠肥就与传统圣诞档期的出色发挥有着密切关系。

这也是为什么大多数历代新主机的首发时间都定在年末的原因。XBOX360提前PS3一年发售，因此在欧美市场先占有一定市场优势，在人气上也排兵布阵力求压过即将发售的PS3。除了充足软件支持和较为合理的价格之外，XBOX360成功的首发活动也是其相比较PS3的高明之处。在年末商战时期微软美国市场营销部方面策划的"零点首发"引起了轰动型的社会效应，也使得XBOX360赢得一个较好的开局，相较今年PS3前有XBOX360软件打击后有Wii低价策略的夹击，对于全球销量已经累计超过600万台的360而言，利势尽显。

在年末期间，除了各个平台的超大作群雄逐鹿之外，硬件厂商也会推出降价活动来抢占市场份额。为了在商战中拔得头筹，预定秋季或夏季推出的作品故意延期到冬季的情况也是屡见不鲜，甚至有些大作一延就是几年……

《赛尔达传说:时之笛》
■跳票时间：1年
■跳票影响力：★★★★★
CHECK

《赛尔达传说:黎明公主》
■跳票时间：1年
■跳票影响力：★★★★☆
CHECK

《超级马里奥银河》
■跳票时间：3年
■跳票影响力：★★★★☆
CHECK

早在1980年，任天堂尚未推出FC的时候，山内老爷子就已经提出了软件至上的理念："我认为任天堂理想的盈利方式应该是软件为主硬件为辅，软件和硬件之间的最佳利润比应该为6：4甚至7：3！"。本厂和第二方开发的软件在利润上就有着第三方软件商无法比拟的优势，不但无需考虑权益金问题，在对硬件机能方面的挖掘也自然要比第三方深入很多，山内自然对此心知肚明。用"成也软件，败也软件"来形容任天堂20多年的风云毫不为过。FC和SFC因为充足的软件支持而成为业界无可争议的霸主，N64和NGC又由于软件阵容匮乏而被PS和PS2完败。1995年，度过了春季缺乏软件而导致的销量冰点期之后，PS的销量开始重新稳步回升，山内老爷子顾不得"PS卖过百万以后就用脑袋走路"的大话，宣布N64延期到1996年发售。多年之后人们才知道这次延期的一年时间是为了给首发大作《超级马里奥64》争取开发时间，甚至就连N64独特的三叉型手柄在很大程度上都是为了《超级马里奥64》设计的。最终在1996年发售的《超级马里奥64》成功的推广了N64的首发活动，全球销量达到3000万套，然而其后长达几乎一年的软件真空期则将N64再次拖进了地狱。在如此艰难的情况下，任天堂依然雷打不动的宣布《赛尔达传说：时之笛》延期到1998年年末发售。其魄力可见一斑。



←无疾而终的64DD是被光碟时代无情抛弃的产物。

N64时代任天堂的营销策略和FC以及SFC时代的广种薄收有着很大的不同。N64本身使用容量极小的MASKROM（相对于PS和SS等使用CD-ROM的主流机种而言），RAMBUS内存也只有4MB（未安装扩展内存卡的标准状态），使得软件开发工作变得空前的困难。甚至就连宫本茂本人也曾经坦言"PS的开发环境要远远好于N64"。由于技术需求的直线上升，导致了N64上要开发一款3A级大作要比PS和SS困难的多。权衡利弊之下，任天堂选择了精英大作扶植战略，将所有资金都投入到个别的精品软件中，同时集中广告资源对当年档期的重点作品进行轰炸。因此尽管N64时代任天堂的大作数量要远远少于SFC时代，但其社内的收益却没有降低。除去《马里奥》和《赛尔达》等千万本级别的怪物软件之外，《超级大金刚64》和《007黄金眼》等外包作品也成功突破了全球700万大关。

《时之笛》开发的艰难程度远远超出了大多数人想象。《时之笛》最早的对应硬件平台是N64的网络化磁盘改良机64DD，在开发中途突然转换到了N64平台。为了追求游戏完美的素质，任天堂毅然决定将《时之笛》延期到1998年年末商战白热化时期发售，并携带了多款GB和N64平台其他大作进行协同作战。最终在当年年末，任天堂打了一场漂亮的反攻战，不但在日本本土N64的周销量在年末完全压倒了PS，更为以后N64在北美市场全面反超PS埋下了伏笔。而被《时之笛》抛弃的64DD，则从此彻底被人们遗忘在了角落之中，2000年的64DD在首发没有掀起任何波澜的情况下悄无声息的死亡了，其凄惨程度比起5年前的VIRTUAL BOY有过之而无不及。而原本为该平台准备的《赛尔达传说：时之笛·里》也从此被雪藏起来，直到后来的NGC《赛尔达传说：风之韵》发售之后，才在特典和PC模拟器上重见天日。



↑《超级马里奥银河》完全利用Wii主机的特性，力求再度实现动作游戏的飞越。

类似《超级马里奥64》和《赛尔达传说：时之笛》的事例在任天堂社内不过是沧海一粟。如果当年没有《口袋妖怪》的异军突起，GB家族现在早已死亡，任天堂也会早早失去这个珍贵的后花园。而去年以《任天狗》和《成人大脑DS训练》等等异质作品的崛起也成功带动了NDS的硬件销售，使得PSP颜面尽失。很多人把任天堂小强般顽强的生命力归功于成功的软件攻势，实际上任天堂的每一款硬件在推出之前都经过了充分的设

※注：本文仅代表作者观点


■《赛尔达传说：时之笛》


■《赛尔达传说：黎明公主》


■《赛尔达传说：黎明公主》将是任天堂意图超越《时之笛》的野心之作。



■传说中的《赛尔达传说·时之笛·里》，将史上最伟大游戏进行了超越游戏乐趣的改变。


■被喻为3D游戏标尺的《超级马里奥64》在NDS时代依旧成为了开国功臣。


■宫本茂在NGC时代昙花一现的神来之笔。

■N64独特的三叉型手柄，造型怪异，充满创意。


■《超级马里奥银河》

任天堂是日本有代表性的跳票大户，在游戏质量上，发售计划向来只有妥协的份，当然，有时会错过时机，但有时会换来成功。

计，只有精良的工业设计才能为软件提供良好稳定的平台，而优良的软件又能充分发挥出硬件平台的独有优势，一个简单的双赢策略就成为了任天堂多年不败的法宝。也无怪乎今年E3上爆出SONY的PS3手柄临时加入的动作感应抄袭Wii会遭到如此多的耻笑——软件和硬件的精髓需要二者同时配合才能得到充分的发挥。而SONY较为匮乏的自我软件开发能力已经决定了他只能成为出色的硬件产品制造者，软件的开发力依旧欠缺。

128位机时代的任天堂早已失去了早先N64时代的处变不惊，《阳光马里奥》和《赛尔达传说：风之韵》两款大作虽然品质稳定，在本质上对比他们N64时代的精神前辈却没有多少突破，而有所倒退。NGC时代任天堂本厂口碑和票房最佳的作品居然是RETRO工作室的《银河战士PRIME》和HAL研究所的《任天堂全明星大乱斗DX》，这对于一向以社内绝对重心自居的情报开发部而言无疑是一记沉重的耳光。时至今日，任天堂的传统名作系列已经背负上了越来越多的铜臭味，人力物力资源被大量糜烂在《马里奥》和《口袋妖怪》的系列作品开发中，《PIKMIN》等原创新作仅仅是昙花一现而已。坦白而言，这并非任天堂的过错，而是整个业界的浮躁风气所造成的。

也许正所谓否极泰来，NDS平台上的任天堂再次发挥了自己非凡的创意精神，即使是老牌系列也有《马里奥RPG 2X2》、《赛尔达传说：幻影沙漏》这样的创新作品。而在Wii的首发软件阵容中，最为特殊的莫过于同时在NGC平台上发售的《赛尔达传说：黎明公主》。《黎明公主》作为完全写实化的《赛尔达》作品，其开发工作甚至在2002年初《风之韵》尚未发售前就已经开始。在经过两年秘密开发后才在2004年的E3首次公布。在2005年E3以试玩版本再次出展的《黎明公主》则已经拥有了相当高的完成度，其发售日已经定在2005年的10月。然而正如各位所知，《黎明公主》最终被延期到了2006年年末，成为了Wii的首发软件。情况类似的还有《超级马里奥银河》。《银河》在情报开发部内部的代号为《马里奥128》，其实际身份是任天堂在《阳光马里奥》销量不佳后准备推出的由宫本茂亲自操刀对应NGC的《超级马里奥64》正统续作，原本预定于2004年年末发售，后因NGC的软硬件销售状况极度恶化，任天堂权衡利弊之下选择将《马里奥128》雪藏，直到2006年E3的发布会上才再次公布。为了追求软件的素质而再次放弃了当年的发售档期，从《赛尔达》和《马里奥》这两款任天堂镇社之宝在Wii平台上的全新演出中，我们看到了技术力，更看到了诚意。

《合金装备：双蛇》

■跳票时间：4个月
■跳票影响力：★★★★

CHECK

《MGS》，作为KONAMI最重要的白金系列，从初代PS上的《MGS》到现在PS3上的《MGS4》，乃至PSP上的《掌上行动》，一直都是作为PS系主机镇山之宝的地位自居。2000年GBC平台的《幽灵通天塔》尽管素质惊人，却仅仅是作为KONAMI为财年收益锦上添花的作品而存在，甚至没有列入正统系列。原本作为FANS群高年龄向《MGS》，从诞生的那一天开始就要和任天堂的主机划清界线，然而NGC匮乏到可怜的软件阵容却让宫本茂不得不摘下游戏之神的桂冠，奔走于各家公司内实行土下座外交拉拢第三方入伙。（土下座＝磕头）。恰好，宫本茂作为小岛秀夫最为敬仰的前辈，他的请求可以让小岛有着无法拒绝的理由。而此时KCEJ正在忙于开发《MGS3食蛇者》无法抽身，因此任天堂找来了以开发《完美黑暗》和《凯恩的遗产》闻名的第二方开发商硅骑士，再加上日本新锐导演北村龙平，开始了《双蛇》的开发工作。

在2003年E3大战公布的《双蛇》的风头甚至丝毫不亚于《MGS3食蛇者》，一方面玩家对于宫本茂＋小岛秀夫的黄金组合产生了由衷的期待，另一方面，系列核心FANS对于2代的猛烈批评也使他们对于复刻初代的《双蛇》自然产生了非同一般的好感。而随后在TGS上KONAMI展台的脱口秀节目也让《双蛇》的人气暴涨。任天堂原本打算让《双蛇》在历年任天堂的强势档期年末商战登场，然而《双蛇》过低的开发完成度却让这一切成为了泡影。2003年年末，NGC的疯狂降价产生了任式家用主机近年来前所未有的热卖景象，配合《马里奥赛车：双重冲击》和《赛尔达传说：四支剑》的大作冲击，NGC在北美的硬件销售榜上头一次坐上了老大的交椅。年末商战的出色表现使得NGC最终在2003财年结束时，以微弱的优势险胜XBOX成为了当时市场占有率的亚军。

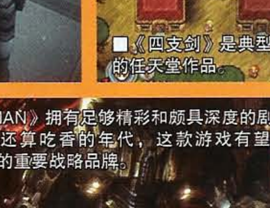
从2003年3月开始，NGC的降价风潮带来的抢购效应逐渐开始减弱，而延期已久的《MGS双蛇》却在这个时候登陆了NGC主机。结果自然显而易见，《双蛇》的最终全球累计销量仅有30万不到，为金牌销量的《MGS》系列头一次抹上了耻辱的色彩。

其实单独来看，《双蛇》是个很不错的作品。NGC超越PS2的机能使得画面比起PS2版《MGS2》更加圆润清晰，而北村龙平重新导演的过场剧情尽管因为过于喧哗备受争议，但也确实相当精彩。然而在游戏性方面，《双蛇》似乎是把《MGS》的流程和《MGS2》的系统拙劣的整合在了一起，没有应当的整体感。实际上，宫本茂和小岛秀夫并没有参与《双蛇》的开发工作，一切开发都由硅骑士制作组自己独立完成。硅骑士作为一家第二方，其技术实力固然令人满意，但在开发经验和制作理念方面依然有所欠缺，让他们开发《MGS》这样的知名作品未免有些受宠若惊，而任天堂也显然不想把KONAMI的金字招牌搞砸，于是《双蛇》只能选择延期以保证游戏品质，无奈地错过了年末档期。有人认为《MGS》并不适合NGC平台，但其实即使在没有《生化危机》和RARE的《007黄金眼》的日子里，NGC也依然对美国的高龄玩家有着相当的影响力，《银河战士PRIME》和《索尼克大冒险2》轻松突破百万大关就是最好的证明。而PS系主机的《MGS》一直都拥有着强大的市场号召力。如果《双蛇》能够赶上2003年末的NGC大卖热潮，那么即使它不能像PS系的《MGS》作品那样突破500万大关，但在北美市场卖过五十万本是不成问题的。《双蛇》的销量不佳其实跟NGC的用户层并没有多大关系，而仅仅是由于发售时间选在了春季这个美国市场的传统淡季造成的。

《双蛇》对于任天堂的历史意义并不仅仅是失去了一款百万销量大作这么简单，从此硅骑士和任天堂也埋下了仇恨的种子。由于《双蛇》的销量不佳，硅骑士无奈受到了处分，最终在制作理念方面的差异使得他们最终投奔了微软阵营，并将原定为NGC大作《TOO HUMAN》转投到了XBOX360平台。而开发过了《双蛇》的硅骑士总裁丹尼斯也似乎因为有了资本而在媒体面前大吐任天堂的不快。虽然在今年的E3大展上，《TOO HUMAN》因为操作和关卡上的原因而受到了媒体的恶评，但丹尼斯却依然雄心勃勃的欲将其打造成三部曲式的作品。只是这次的任天堂早已放弃了和索尼与微软同质竞争的想法，选择了在NDS和Wii平台这两个异质平台上一展拳脚了……


■《合金装备：双蛇》

■NGC版强烈的试验性质没能延续系列的辉煌。


■《四支剑》是典型的任天堂作品。


■硅骑士总裁Denis Dyack

■《TOO HUMAN》拥有足够精彩和颇具深度的剧情，在科幻类游戏还算吃香的年代，这款游戏有望成为XBOX360上新的重要战略品牌。

BUG复BUG,BUG何其多

对于一款作为商品的游戏软件而言，DEBUG的步骤是必不可少的。一般来说，接近完成品的游戏分为三个阶段。ALPHA版是初期完成品，存在着相当多的重大恶性BUG，而之后的BETA版则是经过了初步的DEBUG调试工作之后的产物，已经基本消除了大部分的恶性BUG，但依然有不少隐性BUG存在。而在经过艰难的BETA测试之后的MASTER版才是真正可以摆上货架面向消费者的完成品。

相比较而言，TVGAME的DEBUG工作一般都要比PCGAME细致的多，因为PCGAME本身在平台架构方面的便利性使得MASTER版出现了恶性BUG后可以通过发布补丁的方式来将负面影响降到最低。而TVGAME以ROM为存储媒体的情况就已经决定了MASTER版中的BUG就是泼出去的水，很难收回来。和现在PS3、XBOX360等主机均配备硬盘或闪存作为存储媒体，并且拥有良好的网络平台的次世代主机不同，128位主机时代，TVGAME的数据更新一直都是老大难问题（这种情况在没有硬盘的NGC平台上尤其严重），NGC版《梦幻之星在线：一章&二章》就曾经因为臭名昭著的换盘事件而导致了灭顶之灾，这种负面影响对游戏的客户流失无疑是无法估量的。

不同的厂商对于软件策略的不同也导致了他们对BUG的理解不同。PCGAME界的著名公司暴雪对于游戏的品质一直有着令人难以想象的追求，甚至一个个位数的微小能力数值设定都能被他们当作一个课题研究半天。而对于像EA这样从事好莱坞规模量产化作品的公司而言，除了严重影响游戏进程的恶性BUG之外，EA并不会给自己旗下的工作室多余的时间用来修订BUG，相比较游戏的素质和评价，EA更注重的是商业上的收益。一款游戏如果因为调试阶段花费的时间过长而错过档期会直接导致销量上的急剧减少，因此，在EA的游戏中，很多微小的BUG将在调试阶段被直接忽略。但如果游戏开发完成度实在过低，EA会根据实际情况重新为作品制定一个合适的发售档期，但是这个档期的具体时间并不是以游戏的开发完成度为标准，而依然是以公司的业务为优先考虑。去年《教父》迫不得已的长达一年延期直接导致了该作的销量比预计少了百分之三十，其造成的影响显然是相当巨大的。

但是，依然有一些令人匪夷所思的游戏，他们宣称为了游戏品质而延期，然而愤怒的玩家却发现最后入手的游戏依然是一款BUG充斥的作品。矛盾吗？其实不然……


■《教父》宣传期间备受期待，但发售后的恶评使这一经典品牌在游戏业中蒙上了一层阴影。


□《盗墓者：传奇》


■《盗墓者：黑暗天使》彻底将劳拉推下了深渊。

欧美游戏在跳票问题简直是家常便饭，没有统一的发售表。

《星海传说3:时光尽头》

■跳票时间：3个月
■跳票影响力：★★★★
CHECK

TRI-ACE和NAMCO这对冤家之间的恩怨一直以来都是RPG玩家津津乐道的话题，从SFC上的《幻想传说》和《星海传说》，PS上的《宿命传说》与《星海传说2》，再到《永恒传说》和《北欧战神传》，二者之间长达十年的拉锯战论其长度和影响力在整个日本游戏界历史也算得上数一数二。而在多次的针锋相对中，火药味最浓的一次莫过于2002年末《宿命传说2》和《星海传说3》的正面交锋。无论是在东京电玩展NAMCO和ENIX站台的遥相辉映，还是随后二者几乎同时发表的销量预定百万宣言，NAMCO和TRI-ACE都表现出了一拼到底的决心。然而，在两款游戏发售前的11月中旬，ENIX却意外地发表了道歉声明，宣布《星海传说3》即将延期，而这场火药味十足的争斗，也在一定程度上失去了意义。

最终，选在2003年2月27日发售的《星海传说3》被迫和《最终幻想X-2》《真三国无双3》等热门春季大作同台竞技（此时ENIX和SQUARE尚未合并），再加上大量令人发指的恶性BUG，最终的销量仅为53万套。即使是算上之后2004年发售的《导演剪辑版》也不过65万套而已，这无疑是给满怀期待的ENIX一记沉重的耳光。

坦白而言，《星海传说3》的延期实属情理之中，意料之外。TRI-ACE的技术实力固然超群，但其自身有限的人力和资金已经注定了他只能是慢工出细活的公司。由于缺乏人手进行充足的DEBUG工作，BUG充斥一向都是TRI-ACE最大的软肋，《星之海洋2》的“声音LOAD”等BUG早已臭名远扬，《北欧战神传》虽然经过了比较充分的DEBUG工作，但依然残留了为数不少的BUG，好在大多数BUG均为良性BUG，所以没有引起太大负面效应。ENIX对于《星海传说3》延期的解释原因是“在测试途中发现了恶性BUG”，但令人费解的是作为MASTER版成品的《星海传说3》的BUG数量之多和种类之全面完全可以让人“叹为观止”，死机、卡关、装备合成混乱，无一不是死人不偿命的恶性BUG。斗技场几率极高的记录破损和战斗收集丢失更是让人抓狂（台湾著名电玩站点巴哈姆特将其评为“史上最凶的恶性BUG，使得《星之海洋3》成为了永远都无法完美通关的游戏”）。从一年之后大幅度进行调整和DEBUG的《导演剪辑版》来看，如果TRI-ACE想要追求完美，那么母公司ENIX最好还是做好继续等待一年的准备。然而也许是为了让ENIX和SQUARE合并前的最后一个财年的财务报表变得好看一些，也许是为了让自己的大股东在股权交易会上不至于当着SQUARE高层的面在桌子上敲皮鞋，半成品的《星海传说3》被推向了市场，成为了ENIX在合并前的消极遗产。而众多无辜的玩家和TRI-ACE的口碑则成了可怜的牺牲品造成《星海传说3》悲剧的原因有很多，RPG在日本的地位下降，128位机时代软件开发成本的极剧升高，最重要的原因就是TRI-ACE的老东家从ENIX变成了SQUARE-ENIX。ENIX因为技术严重落后的原因，在PS时代基本上完全处于冬眠状态，大部分作品都只负责了外包和代理工作，因此TRI-ACE可以安然过着自给自足的小朝廷生活。而对于合并前后的SQUARE-ENIX而言，交出一张漂亮的财务报表是迫在眉睫的事情，因此他们选择了大量外包和代理作品。很多人都喜欢把TRI-ACE比作PCGAME界的暴雪，但他们显然忽视了一个最重要的区别：维万迪的高层显然不会苛求暴雪去刻意追赶游戏的完成度，而TRI-ACE却要面对SQUARE-ENIX第十开发部的人员如同地主黄世仁催债般的苦瓜脸。于是在整个PS2时代，TRI-ACE完全没有一款作品的完成度达到了当年《北欧战神传》的程度。如果说《异兽传说》不过是流程简短注重收集的实验型作品，其不足和缺陷还可以被玩家接受的话，那么《北欧战神传2》在剧情和流程上的失误则让TRI-ACE的死忠第一次对抄起了臭鸡蛋和烂柿子的篮筐。坦白而言这并无关什么制作态度问题，而仅仅是这个商业化社会无奈的悲哀而已。我们所能祈祷的，只有期待TRI-ACE在XBOX360上的下一部作品能够重现PS时代的辉煌（3A最新作为“无尽探险”，发售日未定）。

《盗墓者:黑暗天使》

■跳票时间：1年
■跳票影响力：★★★★
CHECK

人们经常说《盗墓者》是PC上最具影响力的AVG游戏，注意是“最”而不是“最……之一”。作为PC上3D化游戏的先驱和领跑者，第一代《盗墓者》就以其在Voodoo显卡上的出色表现而惊技四座，PS和SS版也同样保持了拔群的画面素质。而在PS早期征战欧洲市场的历史中，《盗墓者》系列一直都是最大的功臣。然而随着时间的推移，开创了3D新时代的《盗墓者》却逐渐被时代抛弃。《盗墓者2》尽管和初代相比品质稳定，但作为续作却没有任何实质意义上的突破。而《盗墓者3》推出时，其和《MGS》以及《生化危机》相比，技术性和制作理念上的落后已经相当明显。于是，我们见到了EIDOS一次又一次的宣布系列中的某部《盗墓者》将是系列中最后的作品，却一次又一次的推出素质低劣的《盗墓者》新作。随着DC和PS2的推出，游戏界逐渐步入了128位机时代，而DC上的两部《盗墓者》在技术性上依然停留在PS级别。终于，在

推出了系列第5部作品《盗墓者：历代记》后，EIDOS对外宣布停止使用沿用了4年的游戏引擎，让系列制作组Core Design为下一代主机开发新的引擎。

事实上，为了开发次世代引擎，Core Design足足花了2年时间。2000年的E3大展，EIDOS曾经公布了《黑暗天使》的初期开发CG图片，然而和展会上出尽风头的《MGS2自由之子》相比，《黑暗天使》遂沦为过街老鼠，无人问津。Core Design感到了前所未有的危机感，将开发引擎所用的时间大大延长到3年。在这两年间，EIDOS不幸错过了电影版《盗墓者》的档期。

2002年3月，《黑暗天使》的引擎终于开发完成，同时EIDOS在伦敦和旧金山举办大型记者招待会，并宣布《黑暗天使》将于2002年圣诞期间发售。然而，到了年底，EIDOS却宣布因为游戏系统方面的平衡性调整，《黑暗天使》延期到2003年情人节发售。2003年2月初，Core Design又发现了游戏中数个恶性BUG，于是《黑暗天使》再次延期到了2003年6月19日。

到了6月19日，满怀期待的玩家在店头门口排起了长龙迎接他们期待了3年的系列新作，还算不错的销量似乎给人产生了一种《盗墓者》回到了1996年的幻觉。然而随后他们就发现到手《黑暗天使》根本就不是一款能够称之为最终零售版的商品，而仅仅是未进行彻底调试工作的BETA版产品，游戏的恶性BUG简直可以用“前赴后继，层出不穷”来形容。（题外话，笔者在第一次玩《黑暗天使》的10分钟之内居然连续遭遇了2次死机，其BUG之多可见一斑）EIDOS似乎把《盗墓者》当成了EA的电影授权游戏作品，为了赶上电影版《盗墓者2》而将处于BETA调试阶段的《黑暗天使》套上包装当成MASTER版招摇过市，这无疑让支持者们彻底打消了劳拉的老情人地位。

抛开BUG不谈，《黑暗天使》的素质也相当低劣。作为一款PS2游戏，画面居然停留在N64的水准上，音效马马虎虎，恶劣的视角加上蹩脚的操作简直让人抓狂，失败的关卡设定和流程更是让游戏的糟糕程度雪上加霜。最重要的是，《黑暗天使》对于这个系列所作的更改几乎都是负面的，新增的潜入系统和《MGS》相比完全是彻头彻尾的鸡肋，游戏的大部分场景居然设定成现在化都市中，而不是历代作品中唱主角的古代遗迹，这显然是以文化品位自居的《盗墓者》FANS所无法容忍的。《黑暗天使》彻底毁了《盗墓者》的口碑，同期的电影版《盗墓者2》同样变成了票房毒药，制片方派拉蒙指责《黑暗天使》糟糕的口碑拖累了电影版《盗墓者2》的票房。2004年，EIDOS多次发布财务警报，公司的财务状况跌到了谷底。最终，2005年3月，EIDOS被英国的Sci公司收购，才解决了财政危机。

众怒之下，EIDOS不得不采用最没有技术含量的方式来平息各方面的怒火——杀鸡儆猴。作为系列生父的Core Design被剥夺了《盗墓者》的开发权，EIDOS将下一部作品交给了《黑暗天使》开发阶段时收购的子公司水晶动力。

2006年春季发售的《盗墓者：传奇》终于在次世代主机上开了个好头，尽管本作相比较系列作品并没有多少创新和突破，而且依然存在着流程过短的问题，但稳定的游戏素质和尚算出色的图像为本作赢得了不错的口碑。只是这次，在STAFF里，我们见不到Core Design没落而孤独的影子。

制作人，制作人，你凭什么跳槽

制作人作为游戏作品的灵魂人物，他们的存在几乎可以左右一款游戏的发展方向。没有小岛秀夫对于游戏电影化和艺术化的不懈努力，就不会有今天KONAMI的镇社之宝《MGS》。没有稻船敬二敏锐的商业嗅觉和对影视明星成功的包装策略，也不会有PS2第一款百万大作《鬼武者》的诞生。

然而，制作人所要承担的也绝非只有掌声和赞美，失败也是他们一样要承担的。而对于公司而言，这些骨干人材尽管可以免除死罪，但活罪也是一样要受的。三上真司曾经因为《生化危机4》多次推倒重来导致游戏开发进度严重拖慢而辞去了CAPCOM第四开发部部长的职务，其后还和神谷英树等人一起成为了CAPCOM的子公司CLOVER组的成员。一切的一切无非都是出于商业利益的考虑。而对于很多受到压抑的制作人而言，出走也许是他们为了追求梦想所能作出的唯一的选择。但是，梦想的牺牲品则是他们亲手缔造的作品。

一个制作人的离开对于一个游戏系列而言无疑是重大的打击。村山吉隆出走对于《幻想水浒传》的影响直到今天也尚未完全消除。加贺昭三从Intelligent System的愤然退社更是直接导致了《火炎纹章》续作的大幅度推迟。HAL的《星之卡比》在失去了樱井政博的情况下始终一蹶不振。最为凄惨的例子莫过于《恶魔猎人2》，没有了神谷英树的这款续作同时也失去了前作的超高素质，成为了人见人骂的过街老鼠。尽管田中刚在《恶魔猎人3》中力图重振雄风，但无奈游戏的口碑已经被砸掉了，最终销量的差强人意也完全在情理之中。

无论上面的先烈是多么凄惨，他们至少还是有始有终的作品。而那些在制作途中更换制作人的游戏，则成为了“临战换帅势必亡”理论的验证者……


■《放浪冒险谭》获得了相当高的评价，但在市场的销售中败下阵来。

SQUARE在PS时代达到了历史最巅峰，发售过的游戏不计其数，而且素质都非常之高。



■一招棋错，满盘皆输，坂口博信现已悟到。



■《最终幻想战略版》


■《最终幻想12》


■《奥伽战争64：王者之风》在N64平台显然无法再现当年的辉煌。

《最终幻想12》

■跳票时间：4年
■跳票影响力：★★★★★
CHECK

1996－1999年，正是SQUARE对业界疯狂进行大规模挖角行动的最高潮，创造了《重装机兵》的DATA EAST因为制作人员集体跳槽而最终走向没落乃至破产，而TECMO、SEGA、NAMCO等业界知名厂商都遭到了SQUARE不同程度的洗劫，其中受害最严重的无疑就是QUEST。SFC上两款惊技四座的《奥伽战争》让整个业界都为之震惊，而这时坂口博信却早已打上了QUEST的主意。1996年，《奥伽战争2》发售后不久，松野泰己就以“患病疗养”为由从QUEST引退，之后悄悄率领整个《奥伽战争》制作组跳槽到了SQUARE。遭受灭顶之灾的QUEST从此一蹶不振，尽管有着任天堂的大力扶植，1999年的《奥伽战争64：王者之风》依然变成了营养不良的难产儿，从此QUEST也逐渐被人遗忘在了历史之中……

而此后的松野泰己，完全可以说是如鱼得水，不但主持开发了《最终幻想战略版》，还一手创作了被《FAMI通》评为满分的作品《放浪冒险谭》。2002年6月20日，SQUARE召开新闻发布会，宣布收购QUEST公司，《奥伽战争》的版权从此重新回归到了松野的麾下。然而，传说中的《奥伽战争》新作却迟迟没有降临……

另一方面，由于电影《最终幻想 灵魂深处》的票房惨败，SQUARE陷入了前所未有的困境之中。事后，在社内进行的清算中，坂口博信作为公司高层和最主要的负责人被解除职务。此后，坂口的身影逐渐消失在了公众的目光中……

2003年11月19日，SQUARE－ENIX举办了大型记者招待会，万众瞩目的《最终幻想12》终于正式公布，松野泰己，植松伸夫，天野喜孝和吉田明彦等主要制作人员都以现场或影像的方式登场，松野也在发布会上表现出了非同一般的自信和骄傲。同时，SQUARE－ENIX在发布会上宣布本作的开发完成度已经高达百分之七十，将于下一财年准时发售。此后，SQUARE－ENIX定期公布了大量的截图和情报，E3期间更是出展了片头CG和试玩版。E3过后，《最终幻想12》的发售日也定为了2004年夏。每个人都相信《最终幻想12》正在按照着既定的轨道平稳的运转着。

然而，事与愿违……

2004年夏季过后，SQUARE－ENIX没有发表任何官方延期声明。2004年TGS，SQUARE－ENIX的站台被《勇者斗恶龙8》、《最终幻想7少年归来》、《王国之心2》等大作包围，然而在这一连串熟悉的参展名单中，却已经没有了那个让无数人魂颠梦绕的名字……

2004年7月22日，坂口博信成立了自己的工作室Mistwalker，并和植松伸夫的工作室SmilePlease建立了合作关系。11月末，Mistwalker的官方网站开通，并公开了2款对应次世代主机的RPG的开发计划，命运的齿轮逐渐开始了转动……

2005年E3展，已经成为了微软第二方软件商的Mistwalker携XBOX360平台上的《蓝龙》和《失落的奥德赛》两款野心之作，直指SQUARE－ENIX的两大王牌《勇者斗恶龙》和《最终幻想》，造成了极大轰动。而此时的SQUARE－ENIX手下的《最终幻想12》，在展会上却仅仅展出了一段CG影像，甚至连2004年就有的试玩机台都没有准备。在大多数玩家眼里，一年之后的《最终幻想12》似乎有种开发完成度不升反降的错觉……

2005年7月30日，“SQUARE－ENIX聚会2005”在日本千叶县的幕张会展中

心开幕。在会上SQUARE－ENIX将《最终幻想12》的发售日定位2006年3月16日，公布了最新的预告片，并在会展现场摆放了200台试玩机。会场现场窜动的人流似乎预示着，沉睡了一年的《最终幻想12》正在逐渐苏醒……

在展会闭幕的第二天，8月1日，SQUARE－ENIX在官方网站发布了松野泰己的致歉信，并同时公布松野泰己因病疗养，由创作《沙迦》系列的河津秋敏继续担任监督一职。

松野两次变故，对外宣称的原因都是因病疗养，其理由之幼稚简直就是当年丰臣秀赖衍　德川家康的翻版。而事实上，此时的松野，已经悄然离开了SQUARE－ENIX……

2006年3月16日，经历了2年延期的《最终幻想12》终于发售。周间销量轻松便突破了300万大关。然而，这次的口碑，却远远没有当年《最终幻想10》发售时那种完全一边倒的赞美。系统方面，因地适仪系统的加入虽然大大方便了玩家的攻略流程，也使得大多数手动操作的爽快感丧失殆尽，而执照系统则对玩家对于装备武器和防具产生了不小的不便，部分珍惜物品（如最终之矛）接近中彩票式的入手几率设定简直堪称变态。剧情方面全然没有了《奥伽战争》的磅礴大气，人物刻画和故事发展都相当草略，给人一种剧情架构完全没有展开就草草结束了的感觉。也许光看过场动画还可以让人相信这是《最终幻想》系列的最新作，然而系统和流程的严重泡菜化和无聊的剧情简直让人怀疑自己是不是放错了盘进入了一个韩国网络游戏……



■展厅内部布置情况

■展会上的《最终幻想12》试玩区域

■SQUARE－ENIX聚会2005展会大厅入口

■松野泰己和武田公平等主要开发人员在发布会上的合影

■《最终幻想 灵魂深处》

业界的流言中，流传最广的说法是“SQUARE－ENIX方面要求松野在剧本中去掉浓厚的政治元素以适应更低龄的玩家群，从而导致了争执，导致松野选择退社”。作为圈外人的我们自然无从知晓事件的真相。但是，可以确定的是，最终作为完成品的《最终幻想12》已经和当初2004年E3参展的版本大径相庭。《最终幻想12》的推倒重来已经成为了板上钉钉的事实……

2006年8月25日，SQUARE－ENIX正是宣布松野泰己离职，尽管Mistwalker至今为止仍然没有公布官方的正式发言，但业界内的小道消息在一年以来都一直没有停止过，大有风雨欲来之势。“松野为报坂口伯乐之恩投桃报李”已经成为了很多人心目中想法的最佳写照……

目前日本游戏公司的人员离职严重已经成为了普遍的社会现象，先有CAPCOM的船水纪孝和冈本吉起，后有HAL的樱井政博和SEGA的水口哲也。也许松野在最后也选择了这些前辈走过的路，追逐自己的梦想而去。而目前微软对于日本在野人材的挖掘也相当疯狂，坂口的Mistwalker，水口的Q Entertainment以及冈本的Game Republic都已经被M$的银弹策略所彻底征服。尽管目前XBOX360的第二方软件素质普遍不佳，当相信随着时间的推移，这些沉寂已久的大师终究会爆发出真正的实力。

雾件——最强的跳票

雾件（Vaporware）这个IT专用的英文名词指的是那种一再跳票，始终自吹自擂但却永远不见踪影，如同雾一样神秘而虚无缥缈的事物。这个单词的词源来自于一款电脑上的办公软件Ovation，该软件从1984年公布至今已经跳票了22年，直到今年才发售，成为了IT界一大笑谈。

在游戏界也同样存在着雾件一说，有的游戏是因为主机平台的原因而被迫选择潜伏，《MOTHER3》、《天外魔境3》两部RPG大作因为N64和PC－FX平台的失败而胎死腹中，尽管日后在GBA和PS2上重见天日，但和初始的企划相比，几乎可以称之为两款不同的新作。与其称之他们为跳票，还不如说是欲火重生更为确切。另一方面，还有一些革命先烈成为了真正的雾件，因为他们比跳票还惨烈，他们是你永远玩不到，摸不着的软件和硬件……

《星际争霸:幽灵》

■跳票时间：4年
■跳票影响力：★★★★★

在PC玩家心目当中，暴雪一直都是一家“戏弄”玩家却又信守承诺的厂商。一方面，他们会以提升品质为由不厌其烦的将自己旗下的作品没完没了的跳票，另一方面，他们作品的成品素质也的确让人无可挑剔。现在已经没人记得《星际争霸》、《魔兽争霸3》或《暗黑破坏神》到底延期了多长时间，人们只记得这些作品都是PC游戏金字塔尖上的王者。无论等待是多么漫长，暴雪都不会砸掉自己的金字招牌，完美的游戏素质让一切等待都有了价值。对于他们的追随者而言，再漫长的黑暗都只不过是黎明前暂时的等待。

“光明只不过是黑暗送给苦难者的见面礼罢了”，尽管这句台词出自《MGS3》的THE BOSS之口，但一款名为《星际争霸：幽灵》的游戏却让那些一辈子没有上过战场的玩家明白了这句话的深刻含义。

2002年TGS，暴雪在展会上首次公布了《幽灵》。从《幽灵》诞生的那一天起，暴雪就注定了他TVGAME的纯种血统——《幽灵》只会在PS2、NGC、XBOX三台主流家用机上推出，完全没有PC的戏分。和PC平台的分道扬镳并不能影响全世界数千万《星际争霸》FANS的期待，尽管《幽灵》不是《星际争霸》的正统续作，然而所有玩家都对本作的品质感到百分百的安心，毕竟，他顶着《星际争霸》的金字招牌，而这就足以成为对游戏素质的最好保障。玩家们唯一担心的，只是本作的发售时间而已。

然而，此后暴雪对《幽灵》的过于低调的宣传工作却让人感到十分疑惑。在TGS结束后不久的十月上旬，暴雪就宣布将本作的发售日期从2002年冬季跳票到2003年夏季。而在2003年的E3展上，暴雪也没有在展会现场放置任何试玩机，仅仅是放出了一段简短的宣传影像而已。果不其然，12月下旬，暴雪宣布本作的发售日再次延期到2004年夏季。在2004年E3展上，《幽灵》展出了一段流程非常简短的试玩版本，尽管暴雪一再宣称本作会在2004年夏季准时发售，然而玩家还是对本作过低的完成度产生了质疑。7月，暴雪收购了Swingin' Ape制作组，并宣布由该小组继续开发《幽灵》，同时发售日一口气延期到了2006年。

2005年E3展会，《幽灵》展出了新的试玩版本，这次的版本中，无论是画面还是流程长度都比一年前有了很大的提高，证明了本作已经拥有了相当高的完成度。然而，2005年11月，暴雪宣布了本作NGC版开发彻底停止，让所有依然在期待本作的玩家嗅到了一丝不祥的气息。

2006年3月，暴雪正式宣布本作的PS2和XBOX版无限期搁置，同时正在进行本作在XBOX360等次世代平台登场的可能性评估工作。5月上旬，暴雪正式宣布取消本作的开发工作，网络上的玩家的诅咒和哀号顿时混成一片，同时暴雪也第一次成为了千夫所指的对象。

实际上，《幽灵》最早的开发商并非Swingin' Ape，而是另一家名不见经传的小型公司Ninilistic Software。该公司从2001年夏季就已经开始了《幽灵》的开发工作，后来因为参与到暴雪公司的内部斗争而被迫放弃了《幽灵》的开发。在2002年TGS公布时的《幽灵》的开发完成度就已经达到了50%。然而Ninilistic Software的出走却使得本作的开发工作再次陷入了困境，暴雪不得不四处招兵买马寻找本作新的开发商。一年后，Swingin' Ape才刚开始接手本作的开发工作。

虽然在大多数玩家心目当中，暴雪多年以来都是和TVGAME无缘的，但事实上，暴雪早期的知名作品都是《失落的维京》等在街机平台上推出的游戏，其影响力远远不及日后《星际争霸》和《魔兽争霸》等PC平台作品。然而，近年来PC平台的严重萎缩和家用机平台的持续膨胀却让在PC游戏界如鱼得水的暴雪不得不考虑重返TV游戏界发展。但在整个128位机时代，暴雪一直在忙于开发《魔兽争霸3》和《魔兽世界》，两部超大型作品的开发工作已经让慢工出细活的暴雪不可能再同时开发第三部作品。选择Ninilistic Software和Swingin' Ape进行外包开发工作仅仅是暴雪迫于维方迪的压力而作出的无奈之举。维方迪将Swingin' Ape日后收购为暴雪的子公司正是为了日后暴雪的监督工作能够进行的更加顺利。也许有人会举出当年暴雪收购Condor开发《暗黑破坏神》的历史作为反驳，但问题是，Condor在被收购之后和暴雪原开发小组的制作人员有着十分紧密的合作关系，而Swingin' Ape的40名员工在暴雪的旗下并没有进行多少真正的整合工作，仅仅是作为一个姥姥不亲舅舅不爱的纯粹代工会社存在，孤傲的暴雪根本就不可能相信任何代工厂商，他们对于自己游戏品质近乎疯狂的追求决定了他们不可能对任何代工作品真正放心，最后《幽灵》的难产也是在情理之中的事情。

其实从2005年E3的试玩版来看，《幽灵》的素质已经相当出色。XBOX版支持720p输出的画面效果丝毫不亚于当时的XBOX360早期游戏，精细的操作和丰富的动作也大大的充实了游戏性。也许向同期的《MGS3》或者《生化危机4》叫板还不大现实，但和《分裂细胞》等二线动作游戏相比还是绰绰有余的。但对于暴雪来说，只有划时代的杰作才能让他们满意。于是，开发完成度已经很高的《幽灵》历经4年终究被封存在了历史之中。一款开始开发时XBOX尚未发售，中止开发时XBOX360已经发售半年之久的作品，也许终究只能成为笑谈。而对于维方迪而言，《幽灵》的开发中止所带来的负面影响无疑是巨大的，它将会直接导致忙于开发PC平台新作的暴雪指染TV游戏界的日期再次推迟至少数年之久。

其实从历史来看，《幽灵》并不是暴雪第一款胎死腹中的作品，6年前的《魔族王子》也是因为素质没有达到足够的程度而被残酷地取消。但不同的是，《魔

族王子》毕竟是一款从未公开的作品，《幽灵》则是被暴雪推到聚光灯下的悲剧英雄。而愤怒的玩家对于本作最终被取消的事实视为暴雪对他们的欺骗也就可以理解了。

《真梦生活在线》

■跳票时间：1年
■跳票影响力：★★★

在现在一提到LEVEL-5这家开发公司，各位玩家脑中第一个闪过的作品无非就是去年年末的《星际游侠》或前年响彻日本的《勇者斗恶龙8》。若追溯历史，早在PS2早期，2000年的《暗云》和2002年末的《暗黑编年史》两部PS2上少有的原创RPG作品，就以其超高的游戏性和独特的美术设定为LEVEL-5赢得了优秀的口碑。在这两部作品为LEVEL-5打开了业界的发展道路后，慧眼识英才的微软委托LEVEL-5代工开发XBOX上的第一款MMORPG作品——《真梦生活在线》。

初次公布的《真梦生活在线》就以其极为出色的画面素质和优秀的系统获得了玩家的关注，其号称"《最终幻想11》三倍的场景大小"也的确令人叹为观止。2002年的TGS，尽管微软特地为本作设置了多达20台的试玩机，然而依然满足不了狂热玩家的需求，展会的3天里整个试玩区一直人满为患。然而，这样一部无论在规模还是注目度都堪称一流的作品却在2004年6月宣布终止开发。

明眼人都知道，《真梦生活在线》的难产直接和另外一款游戏有关——《勇者斗恶龙8》。LEVEL-5的开发人员数量已经决定了他们不可能同时开发两款超大作，权衡利弊之下，《真梦生活在线》的死亡也实在是让LEVEL-5和微软都颇为无奈的举动。在某种程度上来说，LEVEL-5的命运和TRI-ACE的确有着惊人的相似之处，尽管技术实力领先，但稀少的人手和资金的缺乏却使得他们的开发工作举步为艰，在这种情况下找个好的东家就等于成功的一半。于是我们在《真梦生活在线》和《勇者斗恶龙8》之后又见到了SCE代理的《星际游侠》……并不是每个社长都能成为高桥兄弟，也不是每家公司都能成为CAMELOT，为大厂商代工还能保持商业运作独立性的厂商几乎只存在于幻想中。在行业巨头的夹缝中见风使舵才能让弱小的开发会社在不被收购的情况下站稳脚跟。

《真梦生活在线》的取消对于XBOX玩家的影响远远超过了大多数人的想象，在日本，数以万计的XBOX用户联名上书LEVEL-5和微软，连LEVEL-5的社长日野晃博都表示了希望《真梦生活在线》复活的愿望。近期日本XBOX360的事业本部长泉水敬在接受媒体采访时也宣称"《真梦生活在线》的复活存在一定的可能性。"然而，愿望归愿望，至少在LEVEL-5目前忙于开发PSP《圣女贞德》和PS3《白骑士物语》的情况下，《真梦生活在线》的复活也只能成为"真正的梦想"。

幻影主机

■跳票时间：3年
■跳票影响力：★★★

2003年E3，正是PS2、NGC和XBOX三台主机都处于迅速发展阶段，原本这届展会应该是三足鼎立的标准局势，然而一个叫做无限工作室的小厂商却非要跟着参一脚，公布了自己开发的幻影主机。尽管雷声大，雨点小，但众多玩家依然对幻影主机保持了一定的关注程度，即使只是把它当成一个笑话来看……



■幻影主机在E32003公布的部分图片资料

■幻影主机实际就是PC

■《真梦生活在线》

■《星际争霸:幽灵》

■《掠食》最终在XBOX360上成功发售，很多人感叹，如果游戏提前几年出，必然会成为经典。

对于一些小规模的开发公司来说，跳票往往意味着彻底的失败

2003年7月，无限工作室在网络上发布了一段制作极为专业的幻影主机概念CG影像，吸引了不少玩家的眼球。然而，9月末，美国一家名为HardOCP的网站对无限工作室进行了秘密调查，发现该公司给出的厂址只是一间空房而已，而无限工作室的总裁Timothy Roberts虽然在之前的8年中曾经担任过数家公司的CEO，但这些公司的命运无一例外都是破产倒闭。在对Roberts进行电话采访的时候，他曾经坦言到"无限工作室的确还没有实际的地址，但是他们的准备工作仍然在进行中"。随即不久，美国《华尔街日报》宣称无限工作室曾经筹集到了2500万美元的风险投资，幻影主机很可能不过是无限工作室为了诈骗而设立的幌子而已。



↑幻影主机在E32004公布的新外形。

2004年E3，幻影主机出乎意料的展出了试玩，但随后人们就发现所谓的"主机"不过是一个彻头彻尾的PC而已，而且幻影作为一台PC的硬件配置以2004年的眼光来看也已经非常落后。要命的是，幻影完全没有自己的软件阵容，所能运行的游戏也全部都是PC游戏，就连展会上试玩机运行的软件也不过是PC版的《虚幻竞技场2004》。最令人匪夷所思的是，幻影没有CD-ROM或DVD-ROM光驱，所有的游戏软件都只能采取用宽带下载的方式进行购买。玩家可以选择一次性购买两年的幻影游戏下载服务，主机本身免费，但需要收取玩家199美元押金，幻影提供的PC游戏服务每月收29.95美元的额外月服务费。

幻影并不是第一台拥有PC血统的游戏主机，除了业界巨头微软的XBOX之外，2000年美国的一家小公司Indrema还曾经公布过自己采用Linux系统的主机的L600。尽管吸引了业内人士的不少眼球，但L600最终却胎死腹中。PC游戏和TV游戏的商业运作模式几乎完全不同，TV游戏主机最重要的责任就是提供给开发商一个统一且简便的开发平台，而幻影和L600允许玩家自行任意进行硬件升级的行为无疑会让游戏开发者十分恼火，因为这会大大增加软件开发的难度。另一方面，幻影和L600缺乏真正的独占大作也是他们失败的主要原因。XBOX上有《HALO》和《哥谭赛车计划》等杀手级大作，而幻影和L600上的软件全部都是Windows和Linux平台的游戏，很难想象有多少玩家会放弃更方便的PC平台而购入这两台主机来运行那些原本在PC就已经运行的很完美的游戏，幻影和L600最终的命运也就可想而知了。

E32004之后，幻影主机一直没有透漏出任何新的消息，只有无限工作室的官方网站一直雷打不动的宣称幻影依然在开发之中。美国玩家甚至开玩笑说："当幻影主机发售的时候，我们已经解决了鸡生蛋蛋生鸡的问题，并且完全消除了贫困和人口膨胀，开始向银河系之外移民……"不管怎么样，幻影本身足够八卦的本质也许决定了它本身就不过是一个货真价实的"幻影"，但它却的确为玩家的茶余饭后提供了不少有趣的谈资。

《永远的毁灭公爵》

■跳票时间：10年
■跳票影响力：★★★

《永远的毁灭公爵》是本文中唯一的一款纯PC平台游戏，然而作为空前绝后的跳票之王，它的地位恐怕令所有其他游戏都永远无法望其项背的。并非因为它的素质多么惊人，而是因为它一次又一次刷新了跳票的时间长度世界记录。

《毁灭公爵3D》是1996年美国厂商3D Realms在PC平台的经典FPS游戏，尽管在当时以技术水平看，《毁灭公爵3D》仅仅是一款和《毁灭战士》类似的2.5D画面游戏，和真正使用3D引擎的《雷神之锤》在画面上有很大差距，但3D Realms却凭借着出色的关卡设计和游戏节奏赢得了票房和口碑的双赢。



↑就算是曾经的经典作品，但若无法按时推出，也会很容易被玩家遗忘在脑后。

然而，在其后的续作开发过程中，3D Realms却因为技术实力不足陷入了困境。原定于1996年年末发售的《永远的毁灭公爵》如同新年前夜零点报时的钟声一样准时的延期了一年又一年。一再跳票的原因很简单，3D Realms对于《永远的毁灭公爵》使用的开发引擎一直举棋不定，从一开始的《雷神之锤2》《虚幻》到《虚幻竞技场》再到《毁灭战士3》，每一次引擎的更新都标志着游戏的推倒重来，《永远的毁灭公爵》的开发史几乎约等于1996－2006这十年以来美国PC游戏界引擎的发展史。

虽然《永远的毁灭公爵》已经成为了游戏界的一大笑谈，没人对它的发售报任何指望，不过既然现在3D Realms旗下同样跳票了10年，并且开发历史更加艰辛的《掠食》（《P.R.E.Y》）都已经发售了的今天，还有什么不可能的呢？

后记

在9月中旬，东京电玩展开幕前夕，SCE宣布PS3年内出货量锐减为原计划的四分之一，并且将欧洲的首发时间由原本的全世界同步11月跳票到明年3月。这一结果的发布，令愤怒的欧洲玩家抄起了手头的PHOTOSHOP以表示对SONY的不满。

SCE在欧洲对PS3制定的宣传口号是"This is living"（这就是生活），于是，一个域名为www.thisiswaiting.com（这就是等待）的网站就此出炉，欧洲玩家们用幽默的手段把各类经典电影大片的海报改了个遍，也把SCE社长久多良木健和SONY美国分社总裁兼CEO平井一夫恶搞了个遍……

也许，相比较那些听到跳票就怒不可遏的部分国内玩家来说，欧洲玩家的这种超然度外的心态更值得我们学习的呢？游戏毕竟只是一种休闲娱乐的方式，它并不是我们生活的全部。而耐心，更是需要慢慢培养的……



ZERO

经常在回函里讨论零的同学们，在我们论坛上发帖请愿的诸位……这次，叶子就让你们满意。本期的特别策划，就算同为零FAN的我对大家的一个回应吧。

另出特辑单卖的事儿叶子就不干了，这个东西精简一下做在杂志里正好。虽然是以文字为主，但好在这个系列本也没有太多稀罕图片——基本大家都见识过的。至于文字部分，我努力地将这些年来自身对于这个系列的感情和观点都拿出来，与大家分享。文章中会有很多"隐藏在故事背后的"设定和资料哦，都是我们单通过游戏本身无法了解到的，被零缠身的诸位可不要放过。

即便没玩过这个系列也好，就当听叶子讲一个故事吧，一个恐怖与哀怨纠结的故事。

一直以来被怨念纠缠的人啊，你们可以瞑目了。

NINE OUT OF TEN

人生不如意事，十常八九。

好比叶子说自己以德服人，结果连着几期的插图就在一边大唱反调——我可以向毛主席保证，那种程度的暴力真不是我授意的。画师大人啊，你把我的形象全毁了……打人可以，好歹再唯美一点儿么。那期对大怪的"断手"惩戒，就相当血腥，少儿不宜，很多读者都来信提出异议，人家大怪不就是写东西的时候用数字来代表方向了吗，又不是什么很"大怪"的东西，怎么就落得如此下场。

看来不论叶子如何努力，总也扭转不了现阶段一提到"女王"，就容易使人联想到SM的这一趋势。哎，也许是因为我自身的暴力倾向的确很严重，但我真的也想做一个好人哪……那么叶子这里就自废称号，做回普通人，虽然此前谁也本来不会把这个"女王"当真，不过大家还是尽早把我摔回地面的好。

以前我说什么叫我女王，那的确是因为自己在浴缸里泡得久了，脑子进水所致。

不过话说回来，严厉手段的好处还是有的，就好比这期，所有编辑都按时、甚至是积极地把手札交出，无一拖欠。这就对了吗，闯家靠大家，每个人都要在这里展示和打造自己的形象——叶子是怎么混出来的？魔王是怎么流行起来的？PERFECT又是怎么变得让大家喜闻乐见的？前车之鉴啊（呃，抱歉，脑子进水了，我又用词不当）……前人的成功经验啊，多少还是值得借鉴的。永远不要忘了，闯家是一个窗口和平台。

看着如期而至的手札，叶子不禁被感动得热泪盈眶，我的被拖欠问题已经解决，农民工兄弟啊，就差你们了。

HALF

那天早上起来，心情莫名舒畅，于是欢天喜地去洗脸。就在我闭着眼睛脸上涂满了洗面奶正在那里揉搓的时候……身后，离叶子非常近的一个距离，几乎就是对着我的耳朵，突然毫无前兆地响起了一个声音："你刷牙了没？"

当时我真是毫无心理准备，刚刚才看到老妈正在厨房里准备早点，转眼就悄无声息地飘到了我背后……这句话不轻不重，不缓不急，但却把我吓了一个趔趄，险些滑倒在地。好在叶子有ACT功底，及时抓住了旁边的柜子，可惜我手上的洗面奶，就这样浪费了。

老妈说她不过是到我身边拿点儿东西，顺便问了一句，但在叶子看来，这、这分明是故意的啊……

基本上，十天里有五天，我一天的工作和生活，就在类似的意外和惊喜中展开了。

FOURTH IMPACT

上期本就应该提到这事——EVA的真正新作，将于2007年初夏降临，REBUILD OF EVANGELION。据说这次将是真正、彻底的完全新作，绝非什么回顾、重制或者总集编了——但真的会是这样么？在没看到成品之前，我还是要在心里保留一个问号。即便现在信誓旦旦，但到时候未必不会给你搞出一个新旧混合的“剪辑版”，我告诉你，庵野秀明这痞子真的是什么事都能干得出来，他要是发了神经耍起混蛋来，把作品搞成什么样我们也只能受着。

说到痞子，好像不少人都会把人家板垣伴信也算一个，其实他更多只是长得有些神似罢了；E3、TGS上都见过他，为人还是很好接触的，签名、合影什么的都相当配合，外表阴沉只是他的一个侧面。真正的痞子是内在的，好比三上真司，自从被放逐到Clover之后，估计其一直是深怀不忿，最近这部大耍活宝的God Hand，几乎令人怀疑他是为了报复PS2平台而故意这么干的。其实从他当初高喊要力挺NGC，就预示着这必定是一个卓尔不群的古惑仔，才能和个性都是有的，但可惜注定要碰壁。



说回EVA来，别的系列不时就有个外传续集或者多部曲，而EVA饭们多年来只能啃老本，或者流着眼泪看着各种官方非官方的手办、周边、游戏、同人、资料集、设定集层出不穷……新世纪骗钱计划历经10余年而不衰，实在是一个奇迹。

说了这么多风凉话，叶子简直是一个看EVA很不顺眼的人——哎呀，难道这么长时间我一直都没说过么？叶子是一个坚定的EVA fan，毫不夸张地说，这部作品在很多方面深刻影响了我的思想和观念。但我fan的是这部作品本身，又不是其背后的公司；骗钱的是GAINAX，并不是EVA。所谓喜爱之情，并不是一定要靠行为的狂热来体现的。这年头儿，美好往往是夹杂着流俗乃至丑陋一起来的，我们要看得清，也要理得清。

我很期待EVA的新作品，期待这次它会演绎成什么样子。这期的COS就是EVA，纪念并庆祝一下。

END, TO BEGINNING

这届TGS，我最关心的那几个系列的新作基本是啥也没说，看来这个冬天将会很漫长啊。目前比较期待的就是狂野历险5了，目前叶子的主题是回归，由ACT向RPG回归——但在那之前，请让我先把战国无双2帝国玩了再说。话说KOEI这次竟然敢一路跳票到11月份去，真是不想混了，可能的话，叶子打算到时候写份攻略报复他一下。

没有蘑菇……



PERFECT

●东京展期间，大家都忙得四脚朝天，游戏基本没碰，PERFECT回家就是看看电视，匆匆睡觉了，就连从朋友那借来的《东京审判》也没来得及看。不过老实说，本人倒是对这样忙碌的工作相当依赖，等好不容易截稿休息，PERFECT反而觉得有点失落，整天睡觉打发时间。

●花费二百一十块钱，请两个好朋友看了《夜宴》首映，就像《无极》一样，仍然令人比较失望。影片情节上乏善可陈，许多对白都在观众的意料之中，吴X祖的表演更是味事儿，唯一让人印象深刻的就是画面的华丽，以及各种盔甲、道具的精致造型。刚走出电影院就听到有人抱怨：“应该等到周二看半价的场次”。

●北京的秋天是PERFECT最喜欢的季节，大概是因为好天气太短暂了吧，接下来的一个月务必要多出去走走。十一的时候去怀柔散心了一天，算是给自己TGS之后的犒劳吧。

叶子说：PERFECT君该注意保护一下自己的肠胃了，据说其现在每天的晚餐就是麻辣烫……赶上十一那几天楼下的摊子不开张，就干脆吃水果或者饿肚子了……本来胃就不好，注意一下吧。

“还是要多多支持Z版，哪怕只是一盘也好！”

——安徽铜陵 田奇

VOICE 高三了，给我的时间不多了，游戏都没得玩。不过，现在辛苦点儿，等考上大学以后，叫家里人奖励我一台PS3、一台Wii、一台XB360，全都带到学校去，羡慕死其他同学。 From 浙江东阳 金超

嗯，你要是真能想到就拿到，第一个羡慕死的就是我……下一代三大主机一气儿包揽，那是木头级的气魄和实力呀。而且别忘了，买了新主机的连带投资就是一台好电视，现在可以应付PS2级别的电视等到面对下一代主机时可就没法凑合了，那简直就是无法忍受。没有好电视，新主机等于白买……所以对于我们很多人来说，次世代的路漫漫啊。貌似BRAVIA系列的X40差不多30000块钱？呃，我再忍忍吧。

就算主机能带去，大电视怎么带过去？就算电视也能带过去，学校宿舍弄不好还会限电……不过嘛，年轻人有梦想总是好事，你要为此努力和奋斗啊，叶子祝愿并相信你一定会成功的——你打算考什么大学？记得下次来信偷偷地告诉我，这样等到明年9月份之后，我就摸到你们学校行窃去。

VOICE 我在闯家中成长起来，闯家也在读者们的呵护下日益壮大，这军功章上有我们的一半，也有各位编辑的一半。刨去我们的一半还剩一半，分给叶子姐1/2，再给小沛1/4，再分给天天遭毒打的木头叔1/8，剩下的编辑也拿一点吧。说起来，木头鼠熟是不是每天睡醒，一睁眼就欠一份揍呢？ From 北京 流云

啊，也许吧，这就跟我每个月平均下来，每天早上一睁眼就欠银行几十块钱房贷是一个道理。不过木头的揍可以累算拖欠，但叶子的贷款是到期必还的呀，所以他比起我来还要幸福那么一点点。



VOICE 为了爱，为了正义，为了夜姐的眼睛，让我们把字写大些吧！ From 山西大同 孟祥瑞

唔，说得好，叶子感激涕零。说实话，有些信我辨认起来的确比较痛苦，而且呢，不只是字大小的问题，麻烦一些读者的字体本身也请不要太过个性。行文中的词语我看不太清还没什么关系，至少通过上下文一般都可以推断出来；但是姓名什么的要是不确定，我可就没法猜了啊，要是因此再把你的名字打错了，叶子也觉得有失尊重。并且自然的，名字书写得模棱两可，是没办法参加抽奖的哦。我要是看信看郁闷了都会丢饮料瓶子过去砸木头，所以啊，为了家、为了奖品、为了木头的脑袋，让我们把字写得更清楚一些吧！

“游戏无极限，闯家看三遍！”

——重庆 张宇

VOICE 最近对游戏的热情似乎又回到了当初那个每天都活在游戏里的时候，可能是因为PS2已经罢工5个月了吧。人往往是这样，拥有时不懂得珍惜，失去后才觉得后悔，现在我才发现PS2对我是多么重要。上个月拿着3个月的零用钱高高兴兴地去店老板那儿接回PS2，回家后爱不释手，认认真真地擦拭了一遍，谁知刚玩了几分钟，PS2便再次罢工……短短几分钟，我经历了大喜大悲，只好再次将其带到JS那里。朋友都劝我把它卖掉再买台新的，但我舍不得它，因为它是我的第一台PS2，即使修不好也不会卖。但我现在又很想玩PS2游戏，买新的又不够钱，叶子你觉得我该怎么办？ From 广东翁源 龙翔

都问我该怎么办，我哪知道该怎么办啊……依着我自己的性子，留着坏的，懒得买新的，在家趴几天就会有转机了——要么是突然有了资金来源，要么就是感觉实在无聊心情变了，觉得老机器卖了也没啥。

我不是开玩笑的，当你犹豫的时候，挑一个选项做下去，自会有新的东西出来。

我所欲也



著子

●这几日，一个痛苦的抉择始终萦绕心头：《口袋妖怪 珍珠/钻石》，玩还是不玩？为了保护眼睛而疏远掌机的“大计”已坚持数月，但如今垂涎已久的大作就摆在面前，编辑部的同仁们又拥护者甚众，眼看大家捧着NDS在面前走来走去，欣然交换“抓宠”心得，心中顿时生出儿时得不到想要的玩具时那种煎熬之感。

●心仪的游戏不能就此放过，但视力健康更加不能放弃。想来，适度游戏是唯一的出路……不过，“开始找借口让自己玩游戏”本身就已经注定了意志薄弱者的真面目，想及此处，不禁生出几分自我厌恶的情绪。

●手札刊出之日，游戏大概已近终盘无疑。“不归”之路，一往无前矣。

叶子说：之前还真看不出来，著子这么喜欢口袋，近来不时在办公室内与同好交流心得，听得我这个口袋准白痴如闻天书。看来我也要大补一番了，关于游戏的话题参与不进去怎么成，我好歹也要在理论上修炼一番。

我以后再也不闷骚了

●9月份搬到了离公司只有十分钟步程的新居，生活环境还算满意——除了窗户后面就是一所颇具规模的幼儿园之外。每天早上八点，无数祖国的花朵准时从大大小小的教室中一涌而出，伴随着欢快的儿歌舒展小胳膊儿小腿儿，并且肆意地奔放着银铃般的笑声（偶尔也夹杂着几声号啕）。此时嗜好睡懒觉的荇菜心中只剩下一个念头：不如给我一刀痛快的算了。其实每天下午四点还要如此这般再来一趟，不过此时我一般正在公司睡眼迷离地坐班，因此还算是相安无事。但若是赶上截稿日，免不了要通宵加班到第二天凌晨，然后……

●我以后再也不喝酒了。

荇菜

叶子说：这期手札终于说了些实在的东西了，之前几期那些不知所云的感慨就当你被阿尔法星人捉去洗脑导致思维混乱了吧。话说你下午四点这前不挨村后不着店的时候困什么，难道晚上还是辗转反侧睡不着？

“走自己的GAME之路，让不理解的人郁闷去吧！”

——北京 詹杰

VOICE 话说回来，编辑部里有多少个单身的，怎么不见透露一下呢？我真好奇如果木头有女友，会是怎么样的呢？为什么近几期都没有了Game Bar？貌似叶子工作偷懒了。告诉你，读者很生气，后果很严重。 From 广东广州 张弘毅

这些东西是个人隐私吧，而且与杂志的主旨完全无关吗，完全没必要在书上提到。诸位读者们还需要把看待“编辑”的眼光放得再平和一些。

这几期没有Game Bar，是杂志总体统筹安排的结果，我个人多少也有些无奈，不过叶子可以保证，通过年底这次改版调整，到了明年，Game Bar绝对会稳固下来的，还希望各位新老作者们保持自己的热情，现在仍然随时需要的大家投稿支持。

VOICE 女王陛下好，在下有礼了。说起来，你说小编们写手札很不容易，不如说同学们给闯家写留言更难。同样的只用短短几十字乃至数百字来写出关于游戏生活的感悟，又要做到言简意赅，也实属不易啊。 From 河北秦皇岛 周健

其实啊，完全没必要强求什么或深沉或独到的感悟见解，平实的聊天话语就OK，你看哪位编辑的手札在那里扯什么人生思辨的话题了（除了某位不时抽风的星彩同学）？而且你来信不必只写那么短的，随心情写下去就好，叶子自会帮你整理的。家里登的来信都比较短，那是限于实际需要，很多我都作了精简节选罢了，焉知原本的来信不是很长啊？而且就在这样的来信中，很可能不经意间某段话就写得别有味道，精彩纷呈，那简直一定是会被选上的。



『人世间最美好的事莫过于登上闯家，如果要给这份美好个次数的话，我希望是一个月两次。』

——天津 胡俊铨

“我们的目标是：没有盗版！”

——江苏东州 赵越英

VOICE 真不明白，为什么不论是谁，只要写上“看了这么多年的电软竟然没写过回函，这是第一次写”，或者“本人一向很懒，从XX年起就一直支持电软，今天心血来潮，一定要写一封回函”之类的话，就可以上家。这其中一定有为了上闯家而冒充老读者的，他们这样就能上，对我们实在不公平！ From 河北秦皇岛 暴磊

呃，说老实话，叶子在这方面真没有想得太多，并不是因为这些话就特意照顾。其实还有很多“第一次写信”的新读者，以及“经常写回函支持”的老读者呢，只是叶子有时把类似的定语精简掉了而已。在生活中，我们不要轻易就怀疑别人。叶子保证，我不会特别照顾某些读者，也愿意相信所有的读者。

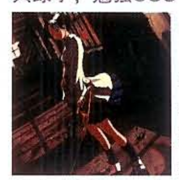
不过看来能上一回闯家真的是很爽的事啊，叶子自己实在是难以体会到这一点呢，好，下期我考虑做个弊，给自己写两封信，署名就来个类似“北京 唯唯”或者“北京 小夜”之类的，叶子自己也过过瘾，我看看上闯家到底有多爽。



VOICE 叶子，那天我在商店里看见真正的电锯了，激动，真想拿来COS一下，不过我可不想当电锯大妈啊……

还有啊，我想换一副红色的隐形眼镜，可在贵阳找了N久居然都没有！更可气的是，一家店老板说只有色盲才戴红色的镜片，太可恶啦！只好换一只蓝一只绿了，勉强COS一下Yuna也好。

From 贵州贵阳 张梦洁



看来有暴力倾向的女生果然不只我一个，你看见电锯竟然也会激动……顺便问一下，你平时都逛什么店啊，怎么还会有电锯的？这恐怕要到专业的林业用具或者建材商店里才能找到吧，你的逛街习惯还真是古怪呢。电锯大妈咱不做，电锯女孩还是可以的，嗯，正好找到一张图，放在这里配合你一下。

那个店老板倒不是故意挤兑你，的确一般红色眼镜都是为了补正红绿色盲的视觉障碍的。而且你要真是两眼鲜红地上街去，其实是相当吓人的，别看动画片里的红眼睛很酷，那人家动画人物还动不动俩眼睛就占半张脸呢……

VOICE 每个手札上面的一小段字谁写的，有一些很有意思。 From 广东佛山 区伟杰

这么多期了，终于有人慧眼识珠了，我这眼泪哗哗的呀……每个手札上的小标题都是叶子起的，什么，你说有的你看不懂？看不懂就对了，我是故意写得很神经的。但实际上，它们要么来自于小编近期说过的某句“名言”，要么跟小编近期的某个行动或遭遇有关，总之都是源于生活、高于生活地。编辑部里的趣事是非常非常多的，但有一些叶子实在明说不得——说出来要么贻笑大方，要么导致我被打，所以就采用这种方式表达一下喽，有兴趣的读者就请根据这些蛛丝马迹，发挥自己的想象力自行补完吧。

哥哥我一时手滑……



大怪

●前几天休息时和朋友一起去了家具城，此一行使我愈发明白了男人和女人不是同类生物的事实。转了一整天，其购买的东西是：大桶一个（装衣服的），大包一个（帆布的），大架子一个（根本不知道干什么用的）……此三样东西居然花费了小1000RMB。回家时我很仔细地问她："你买的这几个东西，值吗？""何止是值，简直赚大发了！你看这造型，你看这做工，你看这……"（无语）

●等她转完后，我只花了5元买了5个光盘盒……忽然觉得有张脸凑了过来，"这有用吗？！直接放包里不完了，浪费！"咳咳，天凉好个秋啊……

●SF3.3重新爱上本命角色KEN！不意打确认SA3无失误目指！

叶子说：话说大怪，你之前那么多次信誓旦旦说要买这个买那个，什么PSP、NDS之类讲了一大堆，怎么这么长时间了都没见着啊？

"我对龙哥**唯一**不满的地方就是他没什么**让我不满**的！"

——江西南昌 闵锋

VOICE 我一直坚持用正版UMD玩PSP，没有降级，这样做对吗？ From 辽宁沈阳 郭翔宇

当然对，而且我告诉你，小沛就是你的坚定战友。这厮一边叫嚷着"山脊赛车2比起1代来根本就没啥大变化嘛！"，一边买了正版。在连续奋战数天彻底将游戏圆满后，发现自己后悔了……当然，他后悔的不是买正版，而是后悔买了这个游戏的正版……

叶子早在多年前就语重心长地教育过沛沛同学："买正版是会上瘾的。"要有准备和觉悟，看来小沛开始切身领会我的教诲了。



VOICE iDSL+烧录卡+引导卡，近乎两千的价格，要我怎么攒呢……每月除了吃饭、买杂志、交手机费、上网，还有小部分零食，已经剩不下多少了，也就100多吧。难道要我攒一年半？太恐怖了。家里的人啊，怎样能速速攒银子，别吝啬，帮帮我这在家门口徘徊的人吧。 From 山东济南 王丰



家里诸位同学的反馈没那么快，但叶子已经替你问过几位编辑的意见了，不过……你真的想听吗？你真的要我说实话么？

算了，叶子还是不说了，实在都是一些不靠谱的话。或者我换个角度来形容一下吧，这样说话就容易接受得多——好比某一天我哭丧着脸对雪飞说魔王啊，我想买PS3但没钱可怎么办。然后魔王大人转过身来一脸严肃地说好办，去卖肾就可以了。

大概就是类似于这种回答。所以叶子再说一次，编辑部真是个毁人不倦的好地方，大家不要羡慕。

当然了，编辑们"离谱"的回答也只是开玩笑而已，因为这个"省钱"的确也谈不上有什么独门秘技啊，只要用心，能坚持，从小处入手，谁都可以成功。很多你觉得省不下来的钱，只要稍微改一下自己的生活方式，就能做到。

话说某天下班我与飞月姐姐结伴回家，下了楼她就拉着我嘿嘿笑着说："打车，打车。"我说啊你怎么每个月没有几天不打车的呀，这也太花钱了吧。然飞月姐姐言道："你懂什么，钱是挣出来的，不是省出来的。"

虽然怎么听着都有点儿歪理的意思，但当时的我竟然无言以对，也许确乎有些道理吧，不愧是姐姐。

VOICE 难道电软的封面不能可爱点儿吗？偶尔也换点儿卡哇依的角色嘛！对了，叶子家有养宠物吗？最近我的哈姆太郎死了……跳楼摔死的，好可怜啊！其实，在闯家里"养"几只宠物也不错哦。 From 四川广汉 陈媛媛

封面去求木头，那是他定的，说实话我最近已经在努力改造他了，隔段时间就会换一批可爱的图片贴在他的显示器旁边。但孺子到底可不可教，就要看他的悟性和造化了。其实木头这个人有很多隐藏的属性，好比他其实对动漫也很有兴趣（我以前一直以为他在这方面是绝缘体），又比如他是看日剧能看到哭那一类型的（你能想象吗）……所以虽然从表面来看我们可以下结论说，他是一个热血战斗的大叔系人物，但其骨子里是不乏细腻的。请相信叶子有朝一日一定可以将木头改造成卡哇依爱好者。

仓鼠看上去好可爱的，只不过……你用"跳楼"这个词……恕叶子冒昧问一句，难道它是自杀的？在窗子旁边玩不慎掉下去了吧……以后养宠物可要十分注意其安全哦。叶子一直想养一只猫，但恐怕经常会没人照料，老妈又不是总住在我这里，我把猫一个人扔家里日子久了成精了怎么办？到时候晚上一回家，发现我的猫正在打PS2……

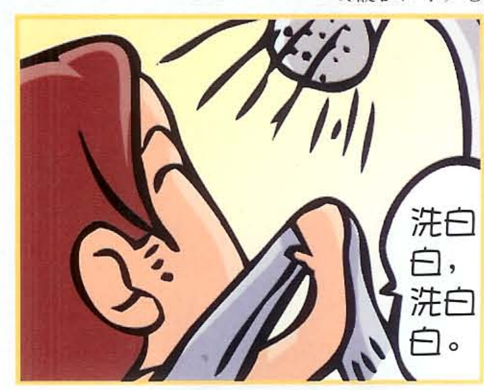
但其实叶子一直在幻想，如果我有一只会说话的猫，那这辈子我就别无所求了。真的，我的确一直这么希望，希望哪天可以感动神吧。

VOICE 为什么家里全是植物啊，原来的是木头，现在的是叶子，注意防火哦，我可不希望家里发生火灾。 From 山东日照 花依雪

植物多了才环保啊，我们要建设绿色概念家居生活。什么汽车尾气、工地扬尘之类的叶子算是吃够了，总不能让家里的诸位也遭这罪啊。火灾什么的倒不必担心，有苻莱在，烧他一个就够了。

"一年**四季**都是**游戏**的季节。"

——安徽合肥 于少龙



VOICE 叶子，189期沈读者的家书使我想了很多，我认为不论游戏新旧，只要玩家喜欢，就没有过时的概念。TV游戏不像PC游戏那样更容易截取视频，还需要电视卡等直录设备，这些设备所带来的额外开销全凭玩家的热情作为动力。既然有玩友寄游戏视频给你，即使不能上电击，你也应该在家里说一声啊。难道非得等其人来质问你时才出来解释吗？女王要好好反省反省了。 From 辽宁阜新 李典

呃，说得有理，在态度方面，我们是需要更积极一些。不过话说回来，那录像视频本来就是寄给电击部门的啊，叶子只是代为回答一下；如果对于每一封来信我们都要在杂志上主动回应："XX读者，你的东西已收到。"那恐怕电软也不用干别的了……

叶子只是叶子，我的魔爪还远没有覆盖整个编辑部，一些读者还请不要误会，以为我是全能运动员什么的。要是大家真希望我一统天下，那就去找寻七颗龙珠，或许可以实现你们的愿望。

倒拔垂杨柳



猴子

●几个月以来，风林、北斗、PERFECT诸君一直对易老师品三国的著作盛赞不已，但是本人没机会瞻仰，致使作为三国迷的自己在这些人面前抬不起头来。然则前日在新浪博客偶然一睹网名为"当年明月"的高人所著的《明朝那些事儿》，才感觉相见恨晚，一看看到次日凌晨4点多，然后睡了不到3个小时便急忙出门去书店买了实体书。虽然只是第一部，但是为自己喜欢的作者买书，还是正版，正所谓罗锅趴铁轨，值！

●明月兄（此公长吾一岁，称之为兄不算套近乎）的风格与易老师异曲同工的地方正在于用清新、诙谐、现代观点的笔触为沉重残酷的历史作传，而且尊重事实并非"戏说"。看过之后才明白我中华历史如此博大精深，三国那几十年确实是精华，但也只是链上无数珍珠中的一颗而已。日本人不怎么拿其他中国历史题材做游戏，想想也不能怪他们：毕竟一个三国就够这些人钻研几辈子的了。

叶子说：猴子是相当的喜欢历史，博览群书后再给我们讲故事，端的是妙趣横生。

表妹



小沛

●上期惨遭叶子封杀，这期终于从小黑屋里出来了！

●大概一个月前购入的PSP《山脊赛车2》不幸成为了第一款最快被我抛弃的正版。仅玩了4天，全通关后就不想再碰了。为此，小沛觉得实在是对不起钱包里的银子，于是本期特稿想了一个关于游戏心态的题目，让大家一同探讨。

●国庆节终于过完了，这对于我的身体和钱包都像一场劫难——我们都瘦了。不过为了来京看我的父母，值了！

●几年过去了，重游故地，人没变、地方没变，变的是游玩的心情，缺少的是一份激情！

●写手札有时候真的很痛苦，特别是遇到最近没什么好事的时候。

叶子说：哇哈哈，若要问沛沛为什么被关小黑屋，大家去之前那期他代班的闯家中找原因吧，看他以后还敢不敢在背后说我的坏话。







VOICE 祝你们有满满的MONEY，多多的HAPPY，心情很SUNNY，快乐像个BABY！ From 上海 郑爽

VOICE 我也很爱玩生化系列，也很敬佩前几期阁家中的《生化危机4》的cosplay，但实话实说，我觉得他们更像在cos《死魂曲》…… From 辽宁沈阳 LeeJun

VOICE 等PS3和Wii一出就彻底进入次世代了，对于我这个连“现世代”主机都还没有的无机族来说，真是太受打击了。而且最郁闷的是明年就要高考，一个星期半天假，连玩的时间都抽不出来，而我那个才用了三年的电脑几个月前也报废了……我今年的运一定是大凶。… From 内蒙古包头 郭人玮

VOICE 今日偶发一想，依稀记得数年前黑白电软时某期，有一恶搞题材，将当时众小编悉数排列整齐，属性、绝招、必杀、超杀罗列一清，连主编大人亦卷入其中，其超杀为：扣薪加班十叠杀（好像是这个名字），吾仍记忆犹新。此题材名曰：编辑部大乱斗，不妨叶子可借鉴一二，与木头同学一起再开发一次“编辑部大乱斗2006”，与众小编发挥各之所长，则乃吾辈读者之幸甚。望叶子、木头同学考虑下。

其实本人此想法由来已久，因为某日购得新电软后，忽见数新人小编粉墨登场，遂感叹时光荏苒，一代新人换旧人，所以希望诸位能将编辑部内现状娓娓道来，实则为娱乐“玩众”之良策。万望慎重考虑，静待佳音。 From 上海 张涛

VOICE PS3、XB360……对于现在只有GBA，偶尔蹭蹭同学NDS的我来说，距离还真的是“次世代”呀。 From 山东泰安 黄健

VOICE XB的硬盘坏了，换了个硬盘结果没驱动程序，为了下载驱动程序订了一年的ADSL，而网上竟然没有，又找JS去维修……最后为了这个XB硬盘总共投进去1750大洋…… From 上海 郑天一

VOICE 开学后轻松多了——我也奇怪自己怎么会发出这样的感叹。哎，还不是暑假为了打游戏，每天和爸妈闹得乌烟瘴气，弄得我不敢去碰PS2，只要一碰，老妈嘴里的定时炸弹便开始读秒了，郁闷。不过现在开学了，很难回家一次（住校），对游戏的牵挂少了，对爸妈的思念多了，也觉得假期中很对不起他们。借家的空间对老爸老妈说一句：“Daddy、Mummy，孩儿知错了。” From 重庆 刘峻宇

VOICE 叶子姐，前些时候我们学校开家长会，我把两本电软忘在了书桌里没有带走，结果被来开家长会的老爸看见了。回家后老爸面露怒色地问我：“这两本书是干什么的？”我不知怎么心血来潮答了一句：“啊，是教材。”老爸脸色不变，还是面露怒色地说：“我知道是教材，怎么从没见你看过啊，学校发的书从不拿回家。”我听后激动得热泪盈眶，说：“我一定会好好看（电软）的。”事后我把这件事对同学们说，他们都很佩服我当时没笑出声来。 From 山东青岛 吕锷

VOICE 说实话像我这种年龄的人应该更多地为房子、为老婆而努力，因该远离游戏关爱工作了。不过我对游戏的情缘是难以割舍啊。尽管PS2已经落满灰尘，但每当有新的游戏出来时，我都会擦拭其上的灰尘，重新找回已经失去的那份激情。游戏啊，虽然你不是我生命中的全部，但你已在我生命中刻下了深深的烙印。 From 吉林长春 顾明

VOICE 我的生活准则：以快乐为中心；糊涂一点，潇洒一点；忘记年龄，忘记名利，忘记怨恨；有个伴，有个窝，有点钱，有台PS3或者Wii，再有一本电软！新生活，足够了。 From 北京 岳欣彬

VOICE 格式化所有的不满意，设置自己的心情，删除所有的不爽，复制你的快乐粘贴到每一天，清空不愉快的回忆，升级你的游戏人生，请玩家们认真维护本系统，争取永不当机。烦了别闷着，找乐；乐了别闲着，分享。希望所有的家里人，快乐每一天。 From 辽宁铁岭 迟达远

VOICE 前段时间疯狂玩战国BASARA2，结果差点把机器打爆了，当时闻到一股电线烧焦的味道，经查看是从外面进来的，吓了我一跳。 From 浙江湖州 吴越峰

VOICE 最近发现NBGI这个公司出了许多JUMP漫画相关的游戏，它是Jump旗下的？全称是什么？它做的游戏比BANDAI和Takara得更用心更具亲和力，有前途呀。 From 上海 奚春海

汗，这个误会……好像也有我们的原因了，想必是杂志此前在不少涉及游戏信息或者版权的地方都简单标注了NBGI吧——尽管官方也就是这么写的，不过的确，这个缩写目前还令很多人感到陌生。

但你实在是误会了，因为所谓NBGI，其实就是Namco Bandai Games Inc.啊，也就是我们一天见八次的NAMCO和BANDAI的合体，根本不是什么新鲜公司。你觉得他出了很多漫画相关的游戏，一点儿也不奇怪……不过你若觉得“他”比BANDAI做得更用心更具亲和力，应当是错觉吧……不过话说回来，BANDAI最近的一些游戏的确做得比较上心。

The Nth Expedition



●难得的十一“长假”，和朋友远征山东威海，终于圆了自大学时代起就一直没能完成的宰人大计。每天最大的乐趣就是往肚子里灌各种各样的美味海鲜，真是吃得我极其不亦乐乎！下一个目标踌躇中：新疆还是西藏？

●作为编辑部里第一个入手《口袋妖怪·钻石》的伪非PM饭，北斗头几天的游戏进度远远领先于其他同仁，可惜之后因为《龙珠》攻略的缘故只能眼睁睁地看着自己被追上、被抛离……

●附养鱼事件后续报道：没有任何悬念，那哥们以短短一星期内养死十四条鱼的“硕果”心甘情愿地请我吃了顿饭。

叶子说：北斗屡吃不胖，哪天真要向他求教这个独门秘技。其实以美食为爱好真的是很幸福的事，不知再过多少期之后北斗的手札是否能变成一个简易的小菜单？远征西部的话，记得给我们带点手信回来哦。

“有了掌机，突然感觉上班的路程太短，怨念。”

——黑龙江鸡西 天堂鸟

VOICE 我现在只有PS2，但杂志上经常会介绍到NDSL、XB360上的游戏，自己看了很郁闷加恼火，总不能为了一款游戏去买那些主机嘛。不过好在不少好游戏都是PS2上的，这才能稍微平衡一下我的心。最近想去买NDSL，但感觉价格偏贵，1200左右，请问是否都是这个价呢？ From 北京 翁琳

为了自己喜欢的游戏买主机是很值得的事情吗，至少叶子多年来的原则都是如此，否则眼看着玩不到岂不是越来越郁闷，要是再憋出病来可就更糟了。人家说，用消费来打扫自己心底角落里沉积的灰尘，这话一点儿也不错。

现在NDSL的价位差不多是1150左右吧，1200并不算离谱，不过你可以再讲讲价。



VOICE 忍者，很令人向往的职业，能用各种暗器和攀爬术，现实生活中有吗？我知道动画中的忍术和召唤是假的，但还是觉得忍者充满了神秘感。忍者是对现实中刺客的夸大塑造，还是像吸血鬼那样只是传说？ From 浙江桐乡 全春阳

现在在日本应该还是有忍者的吧，不过由于已经完全失去了时代和环境背景的支持，叶子觉得，现在的忍者恐怕更多是一种意志磨练和自我修行上的意义了吧，有点类似于剑道的感觉。

另外啊，可不要被现在这些忍者相关的游戏“误导”了，觉得NINJA男的酷女的靓一个个风流潇洒——历史上真实的忍者是一个地位相当低下的群体，如果是某势力自己培养的忍者，那么其存在的意义就是等待被分派任务——“可以被使用”的那一天；如果是一个独立的忍者集团，那么他与其所服务的人一般就是单纯的雇佣关系。可以说，除了“工具”的价值之外，忍者作为“人”的意义都被时代无视和抹煞掉了——像服部半藏那样能够进入政局并且正史留名的情况是极少的个案，绝大多数忍者终其一生是连名字都没有的。他们其中幸运的也许能够躺在床上终老一生，但更多的恐怕是在执行任务的过程中就悲惨且肮脏地死去……真的是很肮脏，不是说他们行事肮脏，而是忍者为了达到刺探情报或者暗杀等目的，各种脏、臭、累的潜入和潜伏手段必须无所不用其极，要是在这过程中被发现或者自己没能坚持下去，那就将毫无生息地死掉，什么都不会留下。真实的忍者当然会暗器和攀爬，不过他们既不会打出华丽如漫天花雨般的飞镖，也不可能像长臂猿那样伏高窜低如履平地。这些都是游戏或者动漫中的一种理想化的夸张，或者换个角度来想，算是我们对这个生死无名的群体的一种补偿性纪念吧。

VOICE 没看电软之前，我对游戏业什么的都不懂，就只知道有PS2、玩PS2。自从看了电软后，我真的从里面认识到了很多东西，才知道不是只有PS和PS2的。有时候我觉得自己也很傻，什么都不懂还玩游戏，以为自己玩游戏玩得多好。等真正知道了什么才是游戏高手时，才知道自己只是一个普普通通的小玩家而已。 From 安徽芜湖 张旭



其实叶子觉得，懂得业界的一些事固然不赖，但不懂又怎么样呢？不懂就妨碍自己打游戏本身的乐趣了？小时候谁知道那些街机游戏是哪个公司做的，但不照样玩得很high吗；小时候我们对于FC和MD之间区别的理解一般不就是一个用的带子大，一个带子小吗，但即便这样我们的快乐也没有因此打折扣。所以对于游戏的内外了解得多一些当然是好事，但绝不能将此反过来作为衡量一个人“配不配”玩游戏的标准——游戏是大众的，游戏是谁都可以碰的。不必因为自己在这方面知道得相对少一些就自卑——我不懂电饭锅的内部构造一样可以把大米饭吃得很香。做一个既不浅薄又不浮躁的玩家就好。

“郁闷、闹心、不爽，干什么？打游戏，看闯家呗。”

——辽宁营口 王平

VOICE 觉得闯家该向动新的小编学习学习，动新一刻都能出本笑话集了。 From 浙江临安 张文清

你应该知道，动漫和游戏的底限是不一样的啊啊啊啊啊，再加上还有邪恶的某A和小狼等人……动新的风格是不能生搬硬套放之四海皆准的。幽默有很多种，电软和动新的方向不同。

VOICE Jay的《依然范特西》出来了，叶子有无去买呢？……也可能你不喜欢周杰伦吧。其实还蛮羡慕你们的工作的，虽然可能会很累，但能以兴趣为工作真是再好不过了。另外啊，看了你们对于FF3的介绍和攻略，觉得这个游戏好像很不错，不知神游有无计划汉化呢？如果汉化的话，什么时候才出来啊？好期待的。 From 福建厦门 张思

我以前是不太喜欢他的歌，不过随着时间的推移倒是越来越有感觉了，好比《霍元甲》那首歌，加班的时候听相当振奋精神。

FF3当然不错，早期的FF自有独特的魅力，更何况这次采用了3D建模，更是拉近了与当今玩家的距离。汉化版倒是早就有了哦——估计你这封信还在寄来的路上时，汉化版就已经推出了，不过并非官方汉化，而是民间团体的成果，你上网搜索一下应该就可以找到。

11月11号就是人类没落之日啊



▶ 风林

●3300的蓝光播放器，超值啊兄弟们！
●最近重新玩的游戏：异度装甲、HALO、HALO2、KILL ZONE。
●进入十月，除了固定杂志外，本社出品的《口袋妖怪钻石/珍珠 攻略本》、《06’标准掌机典藏》也即将发售，推荐广大读者购买收藏。
●风某最近要给大家个大惊喜，请期待。
●写手札最好每段就一句话，简明易懂不罗嗦。
●有段时间怀疑自己思维枯竭了，后来发现原来是太把精力集中在某一点上，还是分散点儿好分散点儿好。
●果然，大家的策划方案都很精彩，鼓掌，后面广大读者有眼福了！
●如果把电软编辑分别对应一只口袋妖怪的话，大家会把风某选为哪一只呢？
●最近家犬精力旺盛，家养仓鼠的尖叫频率越来越高，两只老龟个头渐长，还打算新添松鼠一只。动物世界计划好调顺进！
●再提醒大家，请一定认真填写回函卡。
●超短发版绝赞！
●沙包购买在即，今冬在家拳打脚踢，锻炼身体顺带发泄情绪，保证工作状态UP！
●美女看多了也就不觉得是美女了——不是我说的。
●符莱外表粗犷，心比女人还细。
●编辑部小秘密：猴子的PS2上有个电风扇！

叶子说： 木头的家里是动物园么……不过也好，动植物搭配交相辉映，相得益彰。

VOICE 我是一个FF迷，从3代玩到12代，尤其喜爱FF8——喜欢太8的音乐，喜欢太8的剧情，喜欢太8的召唤兽，喜欢太8的每一个人物。个人总觉得，10代的爱情太缥缈了，是一种无法触及的神圣，而太8的爱情却是一种无法被破坏的真挚与感动。

另外，我是一个天诛fan，每一代都玩到最高评价，可是我却有一招始终不会，就是3代里膝冈铁舟的“龟派气功”，如何使用？还有，我一直想将自己打的Tenchu3影像投给电击，但又害怕这款游戏已经过时，而且我也不知道该投到哪里。

From 四川泸县 陈俊任



耶？你说的“龟派气功”是指啥？在叶子的印象中铁舟好像没有符合这种描述的招式啊。

时间久不久远不是最关键的问题，我想能够显示出自己独到的打法和创意也是很重要的。电软编辑部的统一通信地址都是“北京安外邮局75号信箱 100011”，你只要再特别注明“电击收藏 收”就可以了。

FF8也是我比较喜欢的一代，尽管有人会去诟病他的剧情，但我觉得，就是单纯地努力去讲述一段爱情，不也是很美妙的事吗。游戏不一定要多么高深或深沉才可以啊，过于偏颇地追求那些，只会陷入另一个误区。

Chaos Holiday



▶ 雪飞

●期望渴望盼望多日的十一终于来了，但是却跟想象中的十一完全不一样，没有轻松的休息和自然的美景，只有干瘪的钱包和如山的工作，不知道明年的十一是不是还会这样！
●混沌战争和三国志XI都是我的最爱，可是最近又下载到了魔法门英雄无敌5，虽然明显觉得现在时间不够用，但保守估计本人到春节都会和这三款游戏相依为命的！
●由于杂志页码安排问题和心情不爽，伊达政宗延缓一期。
●一不留神又提到了春节，继续期待，人活着总得有点盼头，尽管可能都是些不切实际的幻想。

叶子说： 魔王的时间概念原来是由一个个点跳跃编织成的，一下子又跑到了几个月后，唉，希望到时候可以比国庆多休息一天吧……





↓王国之心 海滩 广西 ADUCK
很有意境的一幅作品！唯一的遗憾就是颜色偏亮，如果稍微暗一点的话，整个气氛会烘托得更好。

大墙画廊

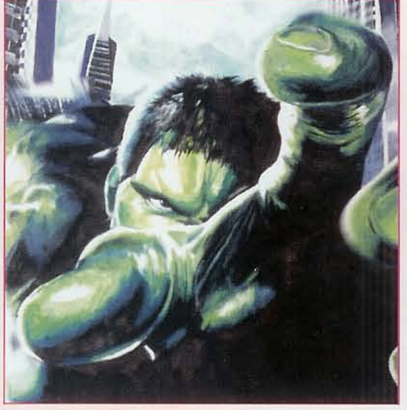
投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后1个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。 □责/小沛



↑铁奥 广西 JS桑
赞就一个字！它那股威武的劲头还真是给人留下了深刻的印象。

↓魔女希露坦 上海 刘嘉臣
很性感的魔女！构图不错，就是画的尺寸稍微小了一点。





↑绿巨人 福建 吴振丹
临摹作品，鉴定完毕！画得很认真，能够模仿到这个程度已经很不错了，特别是眼神，很犀利。

↓久世零华 北京 神之炼金术师
这是你用照片合成的吧？效果做得非常不错。话说回来，零华在没有变成怨灵之前还是非常漂亮的。





↑红色枫叶 上海 林正
看你现在就读美术学院，我终于相信这些都是出自你的手笔了，了不起！

↓最终幻想13 福建 Y.X
我觉的你画得比史·艾原来的人设还要漂亮！年龄显得小了点，眉宇之间透出一股天真的感觉。



↑索拉圣诞版 上海 倪雨杰
圣诞节还没到，不过看了你的画我已经开始憧憬假期了。

↑地狱之歌 上海 有须hideki
这种画风用来表现邪恶的人非常适合。

↓吉尔 吉林 崔锦成
整体临摹得还不错，只不过看着她像是走神了。



投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。

为执行国家规定，请今年19、20、21期的所有画稿作者通过电话或电子邮件的方式，告知您的身份证号码，以便稿费发放。





关于KAI的一些问题

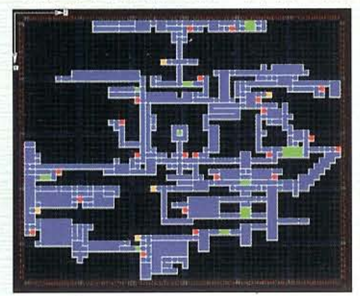
问■龙哥好：我是一名XBOX玩家，虽然现在大家不是PS2就是NDS、PSP或是准备为新的次世代主机开始攒钱了，可我仍然还在很执着的玩着家里唯一的一台XBOX。毕竟当初为了入手这台XBOX，实在是太不容易了，再加上现在手头的银子非常有限，所以只能最大限度的榨取它的"剩余价值"了。最近我在研究KAI这个东东，据说好像这个都已经是比较"古董"的玩意了，请龙哥不吝赐教。1、KAI算不算是私服呢？2、要想使用KAI，对网络带宽有什么要求没有？3、哪些XBOX游戏支持联机？用KAI联机对战的话都需要哪些准备工作？4、用KAI联机时有哪些需要注意的地方吗？（四川重庆 唐林）

答■1、像KAI、XBC这样的软件，实际上是提供了一个联机平台，将支持局域网对战连线模式的游戏，桥接到Internet互联网上，某种程度上来讲，倒的确是可以用"私服"这个词来形容。2、KAI对网络环境的要求不是很高，基本上只要是国内512K以上的ADSL就能够满足要求，当然在实际使用中还有众多会影响到网速的因素。3、理论上来讲无论KAI官方是否声明支持，只要是支持系统连线多人模式的游戏，就可以拿来通过KAI实现联机。至于准备工作方面，需要一台XBOX和相应能联机对战的游戏，一台可以运行KAI软件的PC，一个能使PC和XBOX同时上网的小型网络，这方面可以用路由器等网络设备管理或是在PC装双网卡用PC管理。4、大部分游戏要注意保证版本相同才能联机（例如美版对美版、日版对日版）；连接延时太长、Ping值高的主机有可能无法在XBOX上显示，或者会断续显示；KAI的Arena里面只能看到参与游戏的玩家和玩家建的子竞技场，无法直接确定当前是否有可以加入的游戏。另外，关于联网时有可能出现的延时现象，这里再多说几句：联机游戏需要传输的数据量依据游戏而不同，不过一般都不会太大；联机时的流畅程度主要是看联机玩家之间的通讯延时，同ISP、同城、同地区一般连接情况比较好，跨国、跨洲就要慢上一些；网络的拥堵情况以及稳定程度也会对延时造成较大的直接影响，一般凌晨网络使用人数比较少的时间段会比较流畅。

我有个非常古老的问题，望你一定一定回答我，是关于恶魔城月下夜想曲，我于最近才购买贵刊阅读，才知道月下的全地图是200%，现在翻打几次，均是最后97%就打恶魔城最上部的BOSS，跟着就完结了。以前贵刊肯定有攻略，可是在我的小镇里无异大海捞针，附近打网游的多，打单机的少得可怜，加上PS版恶魔城月下所谓中文版，只得几句对白是中文的，对于日英文一窃不通的我真是无可奈何，无计可施。是否要打通一周目才可进入其它隐藏地图？但PS版开始时并没有提示可续前面的记录？什么冲狼出城，突刺剑出城、剑魔出城……我都在城门砸破头了，莫非出城地方不妥？或条件不够？我很想见到阿鲁卡多和玛利亚结尾在一起，而不是那句"还没有结束，我要知道是什么让他变成这样？

（广东郁南 王冲）

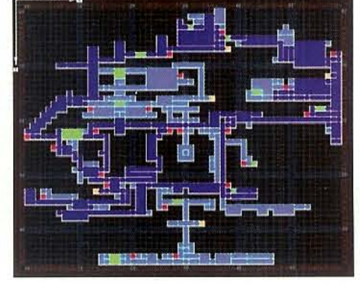
1、游戏没有什么所谓的N周目，月下的地图完成率，比较标准的是200.6%，不过实际上是应该能够达到232.6%的。你的97%……实在是差得远点，可以肯定的是你没有去逆城。这里龙哥给出了月下的正逆两方面的全地图，下面再简要介绍一些比较容易忽略的地方，相信会对你全地图完成有比较大的帮助。焉道



↑恶魔城逆城地图

墙壁中的机关，正城（30,35）、逆城（29,11）存在隐藏通路，墙壁中有一个开关，需要用鼻恶魔或子恶魔去打开；大钟的两侧的信道，左上的石像每分钟开闭一次，右上的石像，使用能令时间停止的怀表就可以打开；钟楼左下角紧锁着的铁门，正城（47,09）、逆城(12,37），在该房间及其旁边的房间的墙上共有4个小齿轮，击打齿轮会发出声音，不断击打并仔细听，会有一次不发出任何声音，那就表示各齿轮转动到正确位置上了，当4个齿轮都位于正确位置时，铁门就会打开；

半鱼人 出没处左下的秘密信道，正城（08,36）、逆城（51,10），首先必须具备变身为狼和蝙蝠的能力，该房间上方有块很大的石头，两头都能打开，中间有个信道，从石头信道的右侧，变身为蝙蝠进入，在里边变身为狼的形态出来，通往秘密房间的墙壁就会无声地打开（逆城行进方向相反）；地下水脉的木地板，正城地下水脉（27，32）处有一块木头地板，下面有个加血壶，从这里左行，在大瀑布源头的小房间（20，32）的左侧按动机关，（26，32）的位置上就



↑恶魔城正城地图

会出现一只"**スケルトンエイプ**"（不断投掷火药桶的骷髅），把它吸引过来，诱使其向木地板投掷火药桶，就可以将木地板炸开；礼拜堂有刺的通路，装备上**スパイクブレイカ**铠甲（在恶魔城的地下墓地、绝对的黑暗的那个房间）；天井水脉，在这里要使用"高跳"（↓↑跳），碰到顶马上变身成狼，变身后狼会往上浮一下，同时左右晃动身躯，就能把地图探索全了。进入逆城的方法：首先必须拿到"**ぎんの指轮**"和"**きんの指轮**"，一个在地下水脉旁的噩梦，打败假扮母亲的BOSS后拿到，另一个在礼拜堂的刺信道里，装备上这两个戒指到大钟处，秘密信道就会打开（这个信道在逆城是最终BOSS的房间，逆城只要拿全魔导5器这里就会打开），到里边，玛利亚会给你"圣**なる**眼镜"，装备后去恶魔城顶部找贝尔蒙特，完成战斗后逆恶魔城出现。打最终Boss的时候使用爷恋，回到正城的爷爷处，就能把这个房间也算到地图里边了。最后也是最容易忽略的地方就是外城区，主要有入城口、崖侧外壁以及逆恶城的竞技场。在入城口装备上可以使用突进技的双手剑，然后原地跳跃约1/3高度的时候攻击地板上唯一的一个圆点然后着地后立即使用突进指令就可以冲出城去，在这里的城外有4.3%的地图；崖侧外壁是正、逆两城都可以出去的，正城的方法同样是装备突进剑，在一有电梯地方的最上端，在电梯外的入口处使用技能突进，然后立刻按"下"启动电梯，如若成功阿鲁卡多便会卡在对面的平台上，这时只要再使用一次突进就能到城外去了；逆城比较麻烦，首先要变身成为蝙蝠状态，在正城同一处使用蝙蝠的突进技能撞在对面墙上，然后立刻调出装备栏，关掉变身蝙蝠的魔导器，出去后立刻变身成雾就会飘出城去。逆恶魔竞技场，在打完BOSS向左走的一个有很多突起的石柱的地方使用吸血的必杀技就会将一块石头打破，从此进入。

月下的出城方法很多，这里随便介绍几个比较常见的。先说说崖侧外壁的出城方法，来到上面那个升降梯的位置，装备上这把剑，站在升降梯旁边，按←→+□，同时在冲的时候马上按"下"，这时升降梯关上门下降，只见阿鲁卡多现在已经在城外，这样便成功了。接着讲讲礼拜堂的出城方法，图中阿鲁卡多面对的地方就是要出城的地方，发个剑魔的必杀，然后变成蝙蝠就可以出城了。最后再说说正城礼拜堂的大斜坡上的出城方法，先用狼快冲几秒后跳起来，在落地一瞬间变回原形，然后会卡住，再变蝙蝠就可以了。

小弟的PS2买了一年多了，至今没出现过什么毛病，可最近不知怎么的，手柄有些过于敏感，明明没有发出指令，可它却自己做出反应，本来我以为是潮湿或者里面的胶垫移位了.我拆过了，胶垫完好，内部我用棉签擦了，可无济于事，最奇怪的是同时有两个或更多的键同时动作。顺便问一下，三国志在PS2上有完全中文版的吗？

（辽宁 茅坑里的吕布）

遇到这种情况，龙哥首先问一下你用的是原装手柄还是组装手柄，如果是组装手柄的话，的确是容易出问题的；如果是原装手柄的话，那么像这种情况需要清洁的不仅仅是胶垫，手柄也同样需要清洁；除此之外，还可以更换胶垫试试看，如果以上方法仍然无法解决问题，那就很有可能是主板出了问题，不是一般人能够自行维修的了。关于后一个问题，龙哥还真没听说过PS2上有中文版的《三国志》系列，该系列在PS2上的作品分别是9、10和最近刚出的11，据我所知都没有中文版，PC上倒是都有对应的中文版。



1、据说《D之食桌2》挺好，但无D版，且178期电软中某者说自己的HKT-3010型日版DC不认第二张碟，型号和我的一样，难道我就与《D之食桌2》无缘？2、GBA版《王国之心》有萨非罗斯吗，出现条件是什么？3、据您估计《口袋妖怪·钻石/珍珠》和FF3出中文版（官方/民间）的可能性有多大？4、我上了你们的网站怎么选来选去都是主页啊？

（黑龙江齐齐哈尔 何永鑫）

1、饭野胖子虽然制作的游戏数量不多，而且似乎有"捧谁谁死"的不祥之名，但客观来讲，他做的游戏确实还都是挺有个性的。例如《D之食桌》系列确实不错，不过个人认为不懂日文的玩家可能玩起来乐趣就会低上不少。DC认不认碟主要是主机和游戏版本的地区对应关系。2、GBA版的《王国之心·记忆之



↑饭野大胖子制作的游戏还是挺不错的。

链》里没有萨非罗斯。3、FF3的民间汉化版已经推出了，这个在上期的热线中就已经有比较详细的介绍了。至于《口袋妖怪·钻石/珍珠》的中文版问题，官方推出的可能性极小，基本可以不用考虑，不过相信和前几作一样，像《口袋妖怪》这种在我国人气超高的作品，肯定会有许多热心人士会积极参与中文版的汉化制作的，不过考虑到本作的文本量太大，所以汉化起来肯定需要挺长的一段时间，不可能像前不久的FF3那样迅速推出汉化版。4、那应该是因为网站改版维修的缘故，早已恢复正常了，你有空不妨去看看。

1、GBA版《鬼武者》有没有什么秘技？2、《口袋怪兽·绿宝石》中怎么样才能捉到梦幻？3、小弟不慎购入一张D版《口袋妖怪·绿宝石》，在三神柱事件中的通知室里。据朋友说挖洞，门打开后，进门阅读文字，把321放第一位，后面他也没说，可我的卡带没有显示编码，全是乱码，望龙哥解释一下具体位置。

（河北涿州 超灵宝）

1、本作没有什么特别值得一提的秘技，而且这款《鬼武者战略版》说实话整体素质只能说是不功不过而已，如果不是因为有着"鬼武者"的招牌在，恐怕就没多少人会玩，毕竟CAPCOM在ACT方面的早已要远高于这种战略游戏。2、正常情况下"绿宝石"中是无法抓到梦幻的，和以往一样，需要在任天堂专门的展会上得到东西才能开启，我国玩家是无法通过这种玩法得到梦幻的了。想要得到梦幻，有两种方法，一是利用金手指：在VBA模拟器中输入金手指 02031F84:381A，随便进一个房间即可到达梦幻岛，在岛的内部会遇到梦幻，它会藏在高草中四处躲避，只要看到它的尾巴，确认好大致的方位后，在四周狂按A即可与它对战；另一种方法就是玩所谓的"绿宝石386版"了，在这个玩家"自制修改"的版本里，全部386种妖怪都能够抓到。3、去水都，就是那个用木头搭的镇,从左边有潜水的地方下去，在有文字的地方浮上去,第一个洞冲到最里面文字中间，用秘籍"挖洞"进去,这时候要把321号妖怪放在第一，把369号妖怪放在第六位，阅读墙上的文字后会发生地震，然后所有神柱的门就会打开。

龙哥：你好！首先感谢你的热线，感谢长久以来对玩家问题的热情解答，从中我学到了很多知识，对TVGAME的内部了解了很多。现在回正题吧！我现在想买个GBA烧录卡，在网上找，关于烧录卡的信息多如牛毛，看的我头晕，最后也没有找到什么太让我清楚的东西，所以，只能求龙哥了。现在256MB的卡哪牌子的好一些？本来想买128MB的，可后来听说128MB加上汉化就放不下了，这样就玩不了128MB的汉化游戏。我只想玩GBC、GBA游戏，只要玩游戏这方面的性能一流就可以，稳定与兼容性好就好，别的功能无所谓，我希望价格在300内，当然便宜最好，望龙哥推荐个牌子的卡给我说一下，烧录卡的内容一般是什么？除了一个卡有没有说明和保修卡什么的？不是说厂家保修吗？神游出IDSL了，我想买，不知能否从神游那直接邮？主要还是怕出质量问题和二手的，现在买好吗？还有说怕翻新的，买着头等奖了，没法。NDS出了不是很长时间，NDSL就出了，不知会不会再推出别的？推出有更好看，更多功能的新机子？特别是在游戏功能方面，买个机子不容易，将来出了新机和只对应新机的游戏可糟糕了，最好一次到位。做梦都是背着一包DSL从家店里跑出，后面还有人在打……

（山西 冰糖）

其实如果你真打算买IDSL的话就没必要再买GBA烧录卡了，毕竟DS用的烧录卡就可以实现这些功能，这样还能避免重复投资。烧录卡也是一种商品，市面上绝大多数的烧录卡都有说明书和保修卡之类的。如果是因为资金不够，暂时买不起DSL只能先买GBA烧录卡解解近渴的话，最好还是买一个256M的。虽然可以用一些ROM压缩软件来减小其容量大小，但128M的容量在实际使用起来



的确会让人有捉襟见肘的感觉，买个256M的会好许多。购买IDSL的问题，神游公司并没有开通官方邮购服务，玩家们



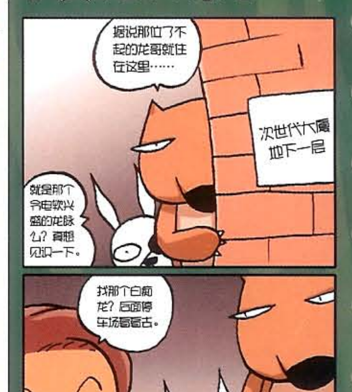
只能从神游在各地的分销商处购买，具体的分销商分布点可以去神游的官方网站查询，其实一些游戏店倒是提供这方面的邮购服务。由于IDSL推出时间不久，所以基本不用担心翻新的问题。至于所谓更好看、更多功能的NDSL的问题，从任天堂以往的作风来看，可能性极小，毕竟现在的NDSL比NDS无论在外形设计、体积还是屏幕方面都有了长足进步，加上其在日本的热销和后续强力软件的支持，老任即使想赚更多的钱和提升人气，也只需间歇的发售各种限定版就足够了。当然，"NDS2"在将来的某一天终归是会登场的，这点毫无疑问。

龙哥好！小弟今年上半年买了一台PS2，最近想要买金手指，龙哥你别笑话我，虽然我也知道用金手指改游戏不好，可有的游戏如果不修改的话玩起来实在是太过繁琐。虽然以前也在热线中看过一些关于金手指的问题，可自己毕竟是新手，对这方面有很多的疑问，希望龙哥能够耐心为我解答。1、听说金手指有无卡金手指和有卡金手指之分，那么它们到底都有什么区别，买哪一种好？2、听说有的型号的PS2主机与金手指盘的兼容性不大好，特别是刻录的金手指盘，请问这是怎么回事？3、我朋友现在用的就是XPLODER4的金手指盘，可是他发现有的金手指码使用后下次仍然有效，可有的金手指码下次就又得重新输入一遍才行，请问龙哥这是为什么？

（山东济南 高飞）

1、有卡金手指兼容性略好，不占用普通记忆卡的空间，支持XPORT或者Sharkport传输，支持游戏记录的传输以及键盘输入。但有卡金手指一般价格比较高，而且有的需要专用的金手指卡或者专用的记忆卡配合使用。无卡金手指的短处在于需要占用普通记忆卡的空间，但其成本比较低，可以从网上直接下载刻录，而且一些高版本的无卡金手指界面都非常漂亮，密码输入非常人性化，部分无卡金手指有记录的压缩功能。2、比较早那段时期你所说的这类问题的确存在，其实这主要是PS2改机芯片与金手指之间的兼容性问题，而不是PS2主机与金手指的兼容性问题（例如看芯片是否支持2次换碟），当然现在大部分的改机芯片都已不存在兼容性问题了，而且原装金手指盘不存在与芯片的兼容问题，另外，一些老机型是无论如何也不能使用有卡的金手指的。3、这是因为金手指修改程序时，有些密码是直接该存档型数据，即被修改的数据要进入记忆卡，有些是修改即时数据，这种数据不进入记忆卡。前者修改后的状态由于已经被存储在记忆卡中，所以下次游戏时仍然有效，而后者自然下次就无效了。

【真龙风采】







读者来信意见回答

问■龙哥，你好：首先得谢谢你，我还以为您不会看到我的信呢？没想到您竟然从那么多的读者来信中挑出了我的信，并回答了我的问题，再次感谢您！信中的话语全部都发自我的肺腑，在我们这我不知该向谁倾诉，要不就是对这些不感兴趣看热闹的，要不就是那些黑心的老板，好像不坑你他就不爽一样。看着自己辛辛苦苦攒的钱被这些黑心老板无情地剥夺，心里拔凉拔凉的啊！可那些黑心人坑完你后又理所当然地瞅准下一个猎物，心寒啊！算了，不说了！龙哥，这回写信我不但还有问题要问您，还有几个小意见要向您提，希望您能虚心回答接纳，好吗？就是上回您回答我说PS2机子里面的风扇问题，您说是上点油或是换之，可我问过那个该诅咒的老板，他说PS2一上油就报废，找他换他说根本找不到70006型的风扇给我换，没办法就没有卖过，还说什么能玩就玩玩不成就搁着不玩，这些都是我自己的事还来麻烦他，这根本和他当初讲的判若天地啊！我心里的怒火差点喷发出来，可我除了找他别人又能找谁？我们这会修电器的99%都不会修PS2，好在我自己把机子拆开按您的说法拿皮吹子把风扇吹了吹，也没

见吹出什么灰来，我又拿火柴棍沾着湿润的小棉球把风扇的叶片擦试了一遍，把机子再装起来试试令人高兴的是机子没有像以前那嗡嗡作响就是有时启动时嗡上一声然后又停止了，仅此而已，可我担心不知什么时候那该死的声音又会响起来，还有龙哥就是我给机子外加了一个USB风扇，也是前段时间没事，最近我发现USB风扇有时突然减慢转速叫人纳闷，不知龙哥是否知道这是机子的问题还是USB风扇的问题？龙哥我还想请教您几个游戏的问题，不知您可否知晓？我想问您《星际争霸·幽灵》这款游戏不做了吗？我在网上看到消息说这款游戏已经完成，就等着发售了，是蒙人的吗？龙哥，难道PS2上就没有红警或是类似红警的游戏吗？PS上都有，PS2上没有太遗憾了，还有就是NGC上有一款《生化危机》不知龙哥哥玩过没有？听说是在《生化4》之后出的，我在想CAPCOM公司为什么不把《生化0》移植到PS2上，我想它如果能移过来，销量肯定比在NGC上多得多！您认为呢？龙哥最后我给你们杂志提点意见行吗？就是我发现你们现在对PS2的内容介绍得越来越少了，全是次世纪的主机（我也不是说不对，但觉得你们应该依中国玩家的需求而定，PS3这种次世纪主机对我们而说毕竟远了些），我觉得你们还是得以本世纪的主机为先，（连电击收藏中的游戏预告也没了PS2游戏的踪影）还有就是游戏发售表中，像《鬼屋魔影·新的恶梦》,《古墓丽影·传说》等游戏好像早就有了，怎么还在预定呢？纳闷。（新疆库尔勒 某读者）

答■得，这位读者朋友，上次写信过来没有署名，这次写信过来继续不署名，只能继续用“某读者”这种量产性马甲来顶替了。机器修理的问题，龙哥自认为方法是没错的，就你说的这个老板的态度也知道其有多恶劣了，权当是吃一堑长一智吧。转速减慢的事情，应该是USB风扇的问题，与主机无关。《星际争霸·幽灵》一事，暴雪的官方说法是“发售日改为未定”，从其一向的行事风格来看，很有可能是真准备无限期推迟游戏发售日了，也就是说有很大的可能性取消本作的发售。PS2上基本没有红警这类即时战略游戏，毕竟这不是家用主机的长项，而WIZARD早已倒台、暴雪还在为“幽灵”那点事折腾，所以……你说的是哪一款？NGC上的生化系列作品最新的就是4代，之后没有再推出新作了。至于杂志上的游戏介绍比重的问题，毕竟现在厂商们也已经开始向新的次世代主机过渡了，PS2上值得期待的大作数量不多，所以在无双报道这类前瞻性比较强的栏目方面自然会加大这方面的比重，当然在游戏攻略等实用性比较强的栏目上我们仍然会尽量争取为更多的读者服务。最后你提到的新作发售表这个栏目的问题，因为这上面提到的未发售作品都是日版的，所以尽管像你提到的那些游戏的美版和欧版都已经发售，但因为其日版还未发售，所以仍然会被列出来。

龙哥，我最近在玩PS2上的《王国之心2》时遇到了一些问题，请龙哥帮忙解答。1、我在阿拉丁世界的**バザ－ル**遇到一个像灯笼一样的白色圆脑袋的胖敌人，使用物理攻击对其无效，而且打了一会儿它自己就会消失。请问那个东西是什么？应该怎么打？还有这个是不是隐藏怪物？我记得刚进**バザ－ル**时画面左上角好像提示我有奇怪敌人出现？2、我在美人鱼世界玩了一个乐章后就被踢了出来，请问要怎样才可以再进去？不会是再也进不去了吧？3、看攻略上说本作中是有二段跳技能的，可我的索拉现在已经很高级别了，怎么还没有



学会？还是说二段跳是需要特殊的方法才能学会？4、听说萨非罗斯会作为隐藏BOSS出现，那么请问要怎样才能遇到他？（河北石家庄 深蓝）

1、这个的确是特殊怪物，其出没的地点除了阿拉丁世界的“**バザ－ル**”之外，还会在万圣节鬼镇的“**クリスマス通り**”以及野兽城堡等地方随机出现。它的HP是随着时间自动减少的，等到倒数第2行的最后再发动RC就会有较高几率得到获得**オリハル**。2、想要再次进入美人鱼世界，就需要获得相应的魔法才行。例如第二乐章需要**マグネ**系魔法才可以进；第三乐章需要五个以上Drive槽后才能进入；第四乐章需要二级磁力系魔法（**マグネラ**）以上才可进入；第五乐章需要三级雷系魔法（**サンダガ**）以上才能进入。3、二段跳这个技能是需要升级大师形态习得的，而不是单纯的提升索拉的等级。另外像高跳、滑翔、快速冲刺等地图能力都是需要练变装才能习得的。4、在完成虚空城的所有剧情之后去暗之渊就可以找到，暗之渊是在最后一个存储点“结晶的峡间”再往里走到最底就是了。

龙哥好！我比较喜欢玩恐怖游戏，特别是日式风格的恐怖游戏，虽然不像美式那样用恐怖的外形来吓唬人，但我觉得这种通过环境和气氛营造出来的恐怖感更加让人印象深刻。虽然“零”的人气比较高，但我个人还是更加喜欢《死魂曲》系列，可能是因为这个系列有中文版的缘故吧，呵呵。不知道龙哥对《死魂曲》系列熟不熟，如果熟悉的话能不能介绍一些关于本作的基本世界观背景还有一些重点知识呢？我虽然知道一些，不过觉得要是能和龙哥多交流交流肯定会有许多收获的。（广东广州 陈胤）

在《死魂曲》的世界中，除了人类世界以外还存在着相对应的冥界，尸人们（SIREN）产生的原因就是由于时间和空间的错乱导致冥界和人间不自然的重合（怎么听起来都像是幽游里人界和魔界的关系）。在1代中的堕辰子是游离于人间和冥界之间的另类存在，受到八尾的控制，本身并没有表现出任何的意识和目的。在2代中，除了冥界和人界之外又多出了一个所谓的暗界，其在冥界下面，必须先打通人间和冥界的直接信道，暗界再投影在冥界从而抵达人间。在游戏中这个倒霉的任务就落到了中了美人计的一树守身上，暗界可以同时取入人类的灵魂和尸灵，可见两者是敌对的，有尸人就没暗人。由母体岸田百合进行重新制作出暗灵，暗灵本身是一种类似于灵体的存在，于黑暗中产生，与凭依死尸变成尸人的尸灵不同，暗灵本身可以进化成暗人，暗人拥有不死的生命，同时暗灵可以制造出适合暗人和暗灵存在的环境。2代的舞台夜见岛本身就是用来封印冥府洞窟的特殊结点，对应每个居民的特殊驱邪铭具等等都是先人流传下来的对抗暗人的手段。

小弟家里的PS2用了已经两年了，最近感觉机子的读盘能力好像有所下降，为了延长光头寿命，我决定给机器加装 硬盘和HDL。由于是第一次搞这个，所以有许多不明白的地方要向龙哥请教。1、安装HDL对主机的改机芯片版本型号有要求吗？会不会出现兼容性方面的问题？2、加装的硬盘，在品牌和规格上有什么限制吗？是不是只要是电脑上硬盘就行？3、如果硬盘是我自己原来PC上的，都已经分好区了，能用在HDL上吗？4、现在有的游戏都是两张盘的，例如《新鬼武者》，那么这样的游戏在用HDL刻入硬盘里时有什么特殊操作吗？5、如果我现在把PC硬盘拿来给PS2用，那么以后还能把这块硬盘重新用在PC上吗？两者的格式应该是不一样的吧？（湖北武汉 李威）

1、使用原始版本的HDL的话，老的米塞亚2和BLUE CHIP这两款芯片有兼容



性的问题,要用出仓大法；不过用打了补丁的改良版HDL，就不用担心这方面的问题了。2、这个问题，热线中已经说过许多次，HDL可以兼容绝大多数IDE硬盘，只有西数的硬盘由于硬件接口规格不匹配才不行，虽然这其实也是可以通过自己DIY来解决的，不过反正别的选择那么多，就不必在这上面浪费精力了。3、如果想要在PS2上使用原来的PC硬盘的话，方法其实很简单，只要把硬盘、网卡同PS2连接好，HDL引导开机，只要硬盘不是HDL格式的，那么HDL就会提示你格式化硬盘，只要确认就行了。所以在此之前你最好确认硬盘里的东西都是不要了的，或是提前将其备份到别的地方。4、非常简单，这些游戏换盘前都会提示存储的，存储之后重新启动HDL选下一张盘读取刚才的记录就可以了。5、首先



将硬盘连接到PC上，如果你使用的操作系统是NT内核的（例如2K和XP），选择“管理工具”→“计算机管理”，里面有一项“磁盘管理”，在里面选中你的PS2硬盘，重新分区格式化就可以了；如果操作系统是98或者是ME的话，就需要用启动盘启动到DOS模式，用FDISK将PS2的硬盘分区擦除后重新划分即可。

小弟不懂烧录卡是怎么样的一个东东，它跟一般的卡带有什么优劣？请龙哥指点。在前两期《电软》的龙哥热线开头，我看到一款被称为超强MDS烧录卡DS-XTREME的东东，不知什么时候能面世于中国大陆？年底？不知龙哥认为这张卡带我是否值得买下，还有听说有个M3电影卡的，它有什么功能呢？说是烧录卡是从网上下载后再烧在卡上的，将游戏烧进卡里又是怎么样一个过程呢？（江苏江阴 孙康馨）

这个问题……似乎是太过“入门级”了。简单来说，就是一种专门用在掌机上（任氏掌机）的周边产品。其外形基本和GBA卡或是NDS卡差不多，玩家购买烧录卡后需要从网上一些专门的网站下载你想要玩的游戏的ROM到自己的电脑上，再用专门的软件将游戏ROM转化格式后通过连接掌机和电脑的传输设备传到烧录卡之中，最后将烧录卡插到掌机上就可以像真的在玩Z版或D版卡带那样运行这些游戏了。其在实际玩游戏的功能上和Z版卡以及D版卡都是基本相同的，不过从本质上来讲，这种通过烧录卡玩ROM的方式和D版卡一样其实都是侵犯厂商版权的行为。与D版卡相比，烧录卡的一次性投入要高上许多，不过之后就基本上无需任何其他花费了，而且可以烧录各种游戏玩且能随时备份存档。所以才形成了如今烧录卡非常吃香的现状。上次在热线中介绍过的DS-XTREME其性能非常之强，今年年底之前应该是有机会在我国看到它的身影的。另外还有一款叫做“忍者卡”的烧录卡，其基本性能和DS-XTREME相差无几，估计也很快就会在我国上市。不过由于这两款高端NDS烧录卡的价格昂贵，所以即便上市，短期之内在我国也不会有多大的占有量，需要等过上一段时间，价格降下来之后才能在我国形成实际上的竞争力。至于M3，也是烧录卡品牌的一种，与其他烧录卡相比没有太多特色功能，具体烧录过程无非就是利用专门的传输设备或是存储设备将下载到电脑里的ROM传输到烧录卡之中而已。

超G女生

Profile 姓名：董雪　昵称：小雪　年龄：20
身高：164CM　籍贯：山东　职业：大学生
爱好：电影、看书、玩游戏　性格：活泼开朗、有较强的好奇心　喜欢的游戏类型：角色扮演类、模拟养成类、口袋妖怪系列　不喜欢的游戏类型：对战格斗类、赛车竞速类　游戏年龄：8年

梦想有皮卡丘的世界

"皮卡、皮卡……"每次一听到动画片里皮卡丘的叫声，都会勾起我一直以来的想法——生活在有皮卡丘的世界!

"口袋妖怪"这个名字叫常了也没觉得怎么样，但是现在细细想来，好像叫这些可爱的家伙为"妖怪"不是很贴切。首先，它们不是妖魔，不是《西游记》中修炼得道的狐仙。其次，它们大多数都长得很可爱，并不是面目狰狞，而且即便是有的长相不怎么好看，但只要被你驯服之后，都可以成为伙伴。最后，这些可爱的家伙都不邪恶，虽然一路上要经历无数的战斗，但原因是你侵犯了它们的领地，而不是它们主动寻衅滋事。所以，我觉得动画片中称它们为"宠物小精灵"才更合适一点。不过玩游戏这么久了，叫妖怪也基本习惯了，希望皮卡丘不要对这个名字不满意才好。

开篇的废话，大家不会觉得烦吧? 我就是因为《口袋妖怪》才开始接触游戏的，以前也玩过，但都不怎么喜欢。直到8年前第一次玩了《口袋妖怪 黄》才算是真正对游戏着迷。其实皮卡丘在GB上的初代作品中也没有太可爱，反而胖胖的、呆呆的。后来GBA上的它才减肥成我心中完美的形象，而最近的《口袋妖怪 钻石/珍珠》则在原先的基础上又近了一步，还有更多更可爱的新宠物加入! 最近这段时间不干别的了，我要继续我的全精灵收集之旅!



游戏中的点点滴滴都值得用心去体会!

口袋妖怪和电子宠物

我喜欢《口袋妖怪》，于是也就喜欢其他养成类的游戏或者玩具。1997年，"电子鸡"突然流行开来。外形虽然和鸡差得很远，可是饲养的方法大致相同，而且过程简便。玩家需要定时给它喂食、打扫、还要时常逗它玩，如果它生病了也同样需要吃药打针。虽然以现在的眼光来看这款养成游戏所包含的要素非常简单，但在当时绝对是填补了游戏类型的一块空白，因此掀起了电子宠物热潮也就不足为奇了。

电子宠物在国内的繁盛维持了大约有3年，可谓来也匆匆去也匆匆。进入21世纪之后，电子产品确实是有着飞速的发展，掌机已经告别了黑白时代，像电子宠物这种廉价掌机已经不能引起人们足够的兴趣了。就像VCD刚刚兴起时国内大批厂商开始疯狂投入生产一样，电子宠物一经推出也有无数国内商家开始打它的主意。于是很快，一个电子宠物只需要10元就能拥有。不过在这期间"电子鸡"也有了大量的新同伴，像"电子狗"、"电子熊猫"、"电子恐龙"、"电子猫"等等，可见国内厂商还是动了点脑筋的。

大约两三年前，BANDAI公司又推出了电子宠物的升级产品Returned Tamagotchi Plus。这款新产品可以模拟宠物的生命周期，并且配有红外线通讯功能，使玩家饲养的宠物能够交朋友、互送礼物、结婚以及培育后代等。Tamagotchi辉煌的年代显然已经远去，不过宠物养成的系列却在不断发展进步，不断给人带来惊喜。

2001年绝对是电子宠物的一个大变革时期，因为SONY首先将虚拟的电子宠物活生生摆在了人们眼前，看得见摸得着，那就是电子狗"AIBO"。AIBO除了不会上厕所和吃东西外，几乎会做所有其他小狗能办到的事，不过其昂贵的价格却很难走入寻常家庭来代替真正的传统宠物，它的最高价位曾飙升到几万元! 于是我也只能隔着橱窗吞口水了……其后还有很多知名的厂商推出过不少此类的玩具，像SEGA的iDOG，就是一个可以唱歌的电子小狗，虽然功能不怎么多，但看着它摇头摆尾的样子已经让我爱不释手了。

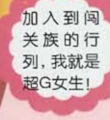
电子宠物最初的形态其实就是一种微型的掌上游戏机，而在现有掌机上推出这样的宠物游戏则是情理之中的事。不过自从掌机开始具有家用机一般的游戏表现力之后，电子宠物在这上面也有了较大的变化，正统的电子宠物游戏在这里就不说了，有自己特色的宠物游戏更是层出不穷。首先要说的当然就是《口袋妖怪》系列啦，相比传统电子宠物，《口袋妖怪》实在是进化太多了。一是宠物数量众多，二是加入了大量剧情，三是省去了一些琐碎又乏味的照管操作。也许硬把它归到电子宠物的行列里不太合适，但《口袋妖怪》里的确是多多少少受到了有这类游戏的影响。另外还有《哈姆太郎》系列，主角是仓鼠哎! 标准的宠物吧? 该系列的游戏作品也非常多，其中就有纯粹的电子宠物游戏，但后来也发展到了可以扮演哈姆太郎来经历冒险或是参加运动会等。最后不得不说的还有《任天狗》! 这个游戏简直称得上是电子宠物的顶级作品，自从买了这款游戏之后，我几乎天天都要花两三个小时在它上面……

前面说的实在是太浅了，根本不能表述清我对宠物养成游戏的热爱。相信有很多女性玩家都和我有相同的爱好，因为电子宠物的世界实在是太精彩了。就写到这里吧，《口袋妖怪 钻石》里的圆企鹅又在召唤我了!

小沛说：真是知音啊! 我也非常喜欢这类的游戏! 这段日子基本都把休息时间打发在这上面了。许多同事也都在忙着联机对战或是交换捉到的精灵。好，我也不多说了，目标：所有神兽捕捉!

让一切不开心都被愉快的游戏打跑吧!

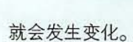




加入到闯关族的行列，我就是超G女生!

秘技天地

这个月是众多游戏大作爆发的一个月。主打的当然是《口袋妖怪 钻石·珍珠》，此外《混沌战争》和《最终幻想5 Advance》也是吸引众多RPG和战棋玩家的作品。喜欢动作游戏的玩家可以期待XB360的《天诛 千乱》。　□责/猴子



PS2 太鼓之达人Portable 2
日版　秘技实用度：★★★★

●一次使ドンポイント全满

和以前一样，在开始取名的时候通过修改名称就可以使**ドンポイント**达到全满的状态。

首先起名叫“**たいこの**”，然后改名为“**たつじん**”，最后再改成“**ぽたつ~**”，然后随便打穿一首曲子，就可以得到99999的**ドンポイント**，称号为“大达人”，隐藏歌曲和音色也全部得到。

●其他一些特殊的签名

在签名的时候如果输入以下名字，可以得到特殊的效果。

名称	效果
ますたぁ	音符消失的超高难度
ばいそく	音符速度是平时的2倍
さんばい	音符速度是平时的3倍
よんばい	音符速度是平时的4倍
かんぺき	一旦出现MISS就Game Over
おまかせ	电脑会自动替你演奏
おまかせ	电脑会自动替你演奏

PS2 神业
日版　秘技实用度：★★★★

在游戏中进入**ステ—タス**状态之后立刻输入指令，就可以使用以下秘技（出现音效即成功）：

●活力回复：按住L2键，输入左右□○□右左上△上△

●所持金+50文：同时按住L2和R2，输入上上下下上左右上下△□△□

●腕前回复到Lv.1：同时按住R2和□键，输入上、下、L2、△、○、△、○

●针金最速记录RESET：同时按住R2与△键，输入左、右、L2、□、○、□、○



NDS 最终幻想3
日版　秘技实用度：★★★★

●可以当做道具使用的武器

在战斗时，使用装备着的武器，可以达到一些魔法的效果：

武器	魔法效果
こおりのつえ、フリ—ズブレイド	ブリザド
ほのうのつえ、サラマンドソ—ド	ファイア
ひかりのつえ、サ—ペントソ—ド、サンダ—スピア	サンダ—
こおりのぼう	ブリザラ
ほのうのぼう	ファイラ
ひかりのぼう	サンダラ
ゴ—レムのつえ	ブレイク
ル—ンのつえ	イレ—ス
ウインドスピア	エアロ

PSP CAOCOM经典合集
日版　秘技实用度：★★

●轻松获得游戏点数

本游戏的点数与游戏时间有关。这样的话，在不玩这个游戏，又没有必要退出游戏的时候(比方说在睡觉时)可以将机器改成睡眠模式，这样的话在你睡觉的时候，系统仍然会把消耗的时间算在游戏时间里，这样的话睡8个小时都可以挣到10000点，虽然有点那个，但是作为积攒点数，也不失为一个好办法。

PS2 女神异闻录3
日版　秘技实用度：★★★

●抽签必中大吉法：

首先在夜间存储，然后RESET机器。之后再进入游戏，前往**シャガ—ル**或者**マンドラゴラ**。

第二天下课之后去抽签的话，就可以抽中“大吉”了。

PS2 异度传说3
日版　秘技实用度：★★★

●读取前作的通关记录：

首先，记忆卡里必须有前作(异度传说2)的通关记录。然后进入3代的游戏，选择“**はじめ**”（NEW GAME），这样就可以得到前前作（异度传说1）的人物服装。(必须是2代的通关记录，否则就不行。)

PS2 超龙珠Z
日版　秘技实用度：★★

●在游戏中更换壁纸：

首先进入游戏标题画面，输入↑、△、↓、×、Ll、□、R1、○，听到“**オラに元气を分けてくれ—!!**”的音效之后，进入向神龙许愿的画面，选择“**更なる愿いを叶える**”中的“**壁纸を变えたい**”，就可以在游戏里更换壁纸了。



PS2 战国无双2
日版　秘技实用度：★★★★

●BUG与秘技大集合：

◆不花钱购物之一：首先在无限城途中保存，然后去**よろず**屋购物，买完东西之后按下SELECT+START复位，之后再进入商店的话，就会发现钱并没有少。

◆不花钱购物之二：首先选择一人进行游戏(无双演武或模拟演武都可以)，中途保存后退出游戏，回到主选单，选择再开。之后在战斗准备画面中按×退出游戏，回标题画面。进入模拟演武，这时候系统提醒你会放弃中断纪录，选择放弃，之后选入(选其他角色，不要选刚才用的那个角色)，进入**よろず**屋买东西，买完后退到战场选择画面，再进入道具屋，在道具屋按SELECT+START复位，就会发现钱没有少，东西却买下来了。要注意的是，如果想再买的话，必需要重复再来。

◆金钱增倍法：双打的话，最后获得的钱是双倍的。所以钱少但是有朋友一起玩的话就可以用这个方法来获得更多钱。

◆提高盗取技能的成功率：在短时间内击破敌将，学会“会得”技能，再会学“开运の才”、“开运の技”技能，STEL成功率会大为上升。

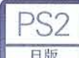
◆无限二段跳：当宁宁的变身技到了LV3时，变成服部半藏、风魔小太郎后，就能无限二段跳。但是城墙是跳不出去的，难道是结界的原因?



PS2 上帝之手
日版　秘技实用度：★★★

●不同的踩人方式：

在把敌人打倒之后，按○键可以对倒地的敌人实施追踩攻击。在踩人的时候一边连打○键一边按左摇杆的方向键，可以看到主角在不同角度踩人的样子。



PS2 合金弹头3D
日版　秘技实用度：★★★★

●无敌的SHOTGUN：

在取得SHOTGUN之后，游戏里的许多杂兵敌人就好对付多了。但是要注意射程，如果贴着敌人开枪的话，无论是杂兵、强化兵、战车还是机械蜘蛛、僵尸都可以做到一枪毙命。

NDS 新牧场物语
日版　秘技实用度：★★★

●スキル水平快速上升法：

如果不在部屋中停留太多时间，而是尽量可能地劳动，就可以获得大量的**スキル**经验值。所以我们的方法很简单：

首先去病院（**エドの家**），购买大量药草，做成回复剂。

然后回去干活就可以了。一旦HP不够就使用回复剂补充，直到回复剂用完，体力不支为止。

在这里特别推荐使用**ハンマ—**（采掘）和**ブラシ**（**コミュニケ—ション**），这样积蓄体力还可以。

增筑设施之后，购买大量药草存储起来，回到自宅提高回复剂制作的药学**レベル**，使用材料作成提高料理**レベル**。

如果钱不够的话，就用**ハンマ**–提高采掘**レベル**，可以取得许多**ルビ—**，这样就能够换成许多金钱了。

●取得大量的金钱：

首先到锻冶屋将**ハンマ—**强化２回，成为**シルバ—ハマ—**。之后前往**クレメンス**洞窟。在这里砸烂岩石的话（使用蓄力攻击的话比较好）可以取得ＬＶ５０程度的**ルビ—**。这种宝石一颗可以卖2—3万，反复开采的话一天就可以挣到几十万。一个夏天可以赚到90万之多。

X360 天诛 千乱
日版　秘技实用度：★★★★

●得到奇特的隐藏服装：

在完成游戏一次之后，进入游戏就可以得到南蛮人(**ア—ミ—スタイル**)的服装。(迷彩服风格，太阳镜，头带，难道这是……Metal Gear?）

PSP 山脊赛车2
日版　秘技实用度：★★★★

●无限的ニトロ：

在TIMEATTACK、DUEL、ARCADE、SURVIVAL模式中选择车种，之后在确认画面按住SELECT，进入比赛之后就可以得到无限的**ニトロ**。（要特别注意的是，此秘技在WORLDTOURS、WIRELESSBATTLE中无效）

●关于NEW RALLY-X

在NEW RALLY-X模式下按住Ｌ键＋Ｒ键，再按住十字键的下方向，游戏的STAGE就会发生变化。

此外在按住Ｌ键＋Ｒ键后按下△＋□＋×＋○，连按十字键的左右方向，ROUND就会发生变化。

●镜之世界：

本秘技只能在WORLD TOURS以外的比赛中使用。

首先在赛道选择画面按住SELECT键，然后决定。之后就可以进入赛道的左右与原来完全相反的“镜面反射”的世界。实际上这个秘技在1代就有过了，两部作品是通用的。

●用一张UMD实现双人对战：

本来这个游戏是要求2张盘才能实现对战的，对于只能玩盘的玩家，怎么才能实现一盘多用呢？只要用下面的方法就可以了（不过比较麻烦）：

1、首先将UMD放入第一台PSP，启动游戏。
2、选择Wireless功能的“**レ—スを开催**”，然后停留在等候伙伴加入的画面。
3、之后取出UMD，放在另外一台PSP里，启动游戏，而后选择“**レ—スを探す**”，这样就可以探测到已经准备开始的比赛，进入即可。
4、之后第一台PSP按下START键。
5、第二台PSP先选择车辆。
6、第一台PSP选择车辆。
7、将UMD放回第一台PSP中。
8、第一台PSP读盘结束后，将UMD放入第二台PSP。
9、读盘结束后，比赛开始。

◆注意：游戏的背景音乐只在有UMD的机器中才会有。比赛结束后如果要RETRY的话，将UMD放回第一台PSP中，读盘之后就可以RETRY了。当然该秘技也同样适用于上一代。

PS2 龙珠Z Sparking
日版　秘技实用度：★★★★

●关于Original Story

在完成**ドラゴンアドベンチャ—**之后，就可以进入**オリジナルスト—リ—**（原创故事）模式，**オリジナルスト—リ—**的种类包括赛亚人篇（**サイヤ人编**）、弗利萨篇（**フリ—ザ编**）和魔人布欧篇（**魔人ブウ编**）

●游戏读取画面

在游戏的**ロ—ド**画面中，乐平会发波，用左摇杆可以控制他的方向。此外在各种MENU画面如果长时间不操作的话，角色们就会有各种台词的表演。

●得到意外的收入

在拥有前作龙珠Z Sparking存档记录的时候，可以在**デ—タセンタ—**从布尔玛那里得到10万点**ジェニ—**作为回报。注意，如果没有前作的通关记录的话，是得不到这些额外的金钱的。

●龙珠的收集方法

在**ドラゴンアドベンチャ—**模式，可以收集7颗龙珠，之后把神龙召唤出来，可以得到高价的卡片。但是龙珠是随机出现的，怎么才能简便地收集呢?

首先，在赛亚人篇，先去南**の都**，桃白白应该在游戏中。之后到和他战斗的舞台，将街上可以破坏的东西（如建筑物或者汽车）打烂，有很高的机会得到龙珠。连续挑战桃白白7回的话就可以把7颗龙珠全部收集齐。之后就可以让神龙实现愿望了。

第十七回 预约与贩卖份数的关系

电玩产业论

日本的玩家在买游戏软件的时候，是用什么样的方法购入的呢？是在发售日当天在游戏店当场购入，还是在网络上预约自己想要的产品？购买游戏软件的方式有很多。

首先，为什么人们要通过预约的方式购买软件呢？他们最大的理由，当然是“为了能够确实地把软件拿到手”。

换一种说法，“如果不预约的话，就可能买不到软件。”也许事情是这样的。但是大家再深一层考虑一下的话，为什么人们会认为“一定会买不到”呢？这个问题的答案不止一个，这里面还有着多种不同的理由值得大家思考。



↑FF12的限定版主机不预约则很难买到。

（1）由于作品的名气很大，所以会有可能全部卖光。

（2）即便是没那么大人气的软件，因为出货数少，一段时间之后就不太好入手了。

（3）限定版游戏的出货数量有限，不好买。

那么，实际上，经常被预约的软件是什么样的软件呢？首先我们来看一下。

下面是2006年3月发售的软件中预约数量超过1万份的作品。

※统计数字是以实际预约数为基础的推测值。

机种	软件名	预约份数
PS2	最终幻想XII	560,000
DS	圣剑传说DS 玛娜之子	55,000
PS2	异世纪物语2	44,000
PS2	机动战士高达Climax U.C.	43,000
DS	口袋妖怪 战队	42,000
PS2	皇牌空战ZERO	39,000
PS2	职业球会创造！欧洲冠军杯	34,000
PSP	北欧战神传 蕾娜斯	32,000
PS2	恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团	24,000
PS2	真・三国无双4 帝国	13,000
PS2	灼眼的夏娜	13,000
PS2	遥远的时空中3 命运的迷宫Premium Box	11,000
PSP	火影忍折Portable 无幻城之卷	10,000

其中FF12的预约数量占压倒性的多数。其中包含各次预约的数量，实际上的预约数比这个数字还要高。那么，其他的软件的预约情况是怎么样的呢？

由Square-Enix在NDS上制作的第一部《圣剑传说》、FANS数量众多的高达系列的数量占据预约排行的上位。这之外的软件中也包括前作评价较高的软件。其中《灼眼的夏娜》是以小说为原作改编的游戏。正如原先有的人考虑“如果游戏的人气不够，那么上市的数量少，所以有必要预约”。而《遥远的时空中3 Premium Box》则属于数量有限的限定版，这是比较典型的案例。

关于预约率

和刚才（2）（3）两种情况下被预约的软件相比，实际上预约份数较多的还是（1）的情况。那么将（1）的情况与（2）（3）进行分析比较，我们就可以发现“预约率”这个数字在这些被预约的软件里的分量。

预约率＝预约份数÷发货数

所谓的发货数，指的是贩卖软件的店铺（包括网上商店）从进货商那里购入的软件数量。他们进到软件之后，把它们卖给玩家。也就是说，根据发售前卖出份数，可以预测出预约商品的情况。发货数越多，从卖方所见的期待度就越高。情况就是这样。

那么，我们看看与上表同一时间发售的游戏中预约率超过三分之一的软件。

机种	软件名	预约率
PS2	BLACK CAT～机械天使～限定版	84%
PS2	遥远的时空中3 Triple Pack	66%
PS2	灼眼的夏娜	60%
PS2	Gun Parade Orchestra 绿之章～狼与彼之少年～(限定版)	53%
PS2	遥远的时空中3 命运的迷宫 Premium Box	53%
NDS	超剧场版keroro军曹 演习！全员集合	48%
GBA	由格多拉联盟	44%
PS2	Neo Angelic Premium Box	40%
PSP	北欧战神传 蕾娜斯	35%
PS2	Memories Off(限定版)	35%
PS2	遥远的时空中3 命运的迷宫	35%
PS2	异世纪物语2 BOX	35%

由此可见，这些预约率高的软件中，限定版非常地多。不管这些软件是好是坏，事实上，这些高预约率的作品多是一般受众不易接受的软件。人气软件（如FF12或圣剑传说）是无法进入预约率排行榜的，首先，因为这些软件的“发货数”比较多。

探究预约系数

首先，我们还是看看大家最关心的数字。预约数量和贩卖数还是有很大关系的。因为有的游戏即使预约数量高，但是最后卖得并不好。有的则是预约很少但是卖得特别多。只要搞清这里面的关系，就可以从预约数预测出贩卖的份数。

现在看一看软件的初周贩卖份数和预约购入率的关系。

预约系数＝初周贩卖数÷预约数

预约系数越高，不预约的玩家购买游戏者占总消费者的比例就越高。另外，今后只要知道一部作品的预约数，根据以前作品的预约系数，就可以推算出这个游戏初周的贩卖份数。

现在我们来看看同期间预约系数较高的软件。

软件名	预约系数
SIMPLE2000系列Vol.93儿玉光雄先生监修THE右脑训练	84.04
捉猴啦P（PSP the Best）	29.24
龙珠Z3(PlayStation 2 the Best)	28.38
瞬感解谜	19.87
PURSUIT FORCE～大追踪～	17.09
麻雀格斗俱乐部(PSP the Best)	16.69
新世纪福音战士 钢铁的女朋友2nd	16
不可思议之星的双子公主	14.5
I.Q Mania	14.05
信长之野望烈风传 威力加强版	12.6
大航海时代IV ROTA NOVA	12.5
SIMPLE2500系列Portable Vol.4 儿玉光雄先生监修THE右脑训练	12.39
Memories Off	12.02
WRC	11.56
真 三国无双 2nd Evolution	10.2
龙珠Advance大冒险（BANPRESTO BEST）	10.14

由此可见，以上的表格中有的游戏在之前的2表里都没有出现过。其中预约作品中有一些价格打折的“BEST版”，即初版发售之后再重新发售的廉价版。另外有的游戏本身属于畅销类型。也就是说，价格便宜的游戏和不至于断货的游戏的预约率相对来说就低一些，预约系数就比较大。



↑《遥远的时空中》的动漫意义重于游戏。

与此相对，我们来看一下预约系数较低的软件。

软件名	预约系数
最终幻想XII	3.14
雀・三国无双	2.92
皇牌空战ZERO	2.83
Neo Angelic	2.74
恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团	2.7
伊苏・战略版	2.57
天外魔境ZIRIA～遥远的日本～	2.24
魔法先生negima！课外授业～少女的心跳～	2.23
北欧战神传 蕾娜斯	2.17
魔法先生negima！私人授课2～天堂之吻～	2.03
～风中的传言～(BANPRESTO BEST)	2
圣剑传说DS玛娜之子	1.89
超剧场版keroro军曹演习！全员集合1.74由格多拉联盟	1.72
灼眼的夏娜	1.22

这其中包括许多预约率较高的软件。特别是夏娜系列的游戏，有80%都是预约购入的。另外预约系数在2以下的游戏，一般来说有一半都是预约卖出去的。

那么，我们现在回到最初的题目“预约与贩卖份数的关系”，可以得到以下的结论：

（1）预约份数多的软件，其贩卖份数也会有很多。预约数多的软件，其贩卖系数是预约数的2～5倍。

（2）限定版的预约率非常之高，贩卖份数与预约份数相差不大，预约系数在1～2.5倍的程度。

（3）预约份数少的游戏贩卖份数多，其中包括大量廉价版和Best Hit版的软件。

根据这些结论，我们可以预见到，无论游戏的预约数目如何，它们都是拥有一定数量支持者的。只要出货数量能够被消化，那么游戏的制作者就可以从中获得利润，从而推动系列作品的制作。

另外，厂家在制作游戏的时候，会考虑到fans们的需求，所以在很多时候会生产限定版的游戏。一般来说，出限定版的游戏不一定是大作或者名声很大的系列作品，有的时候只是根据动漫改编的小品级游戏也会出个很华丽的限定版，而且带的特典手办和其他子周边产品甚至比一些大作还要多很多。这是为了满足fans们对于限定版里附加内容的需要，有的时候甚至会达到“买椟还珠”一样的程度。对于这些边缘玩家来说，重要的不是游戏本身，而是游戏能不能匹配得上原作的名气。所以动漫作品的游戏很少有优秀作品出现，这也是没办法的事情。



↑《魔法先生》的游戏在非fans中并不流行。

不过，最终影响游戏贩卖数量的，还是游戏本身受欢迎的程度。所以游戏要卖得更多，还要在游戏本身上下工夫。

□文/猴子

经典角色



上期之后，83年至85年的FC平台经典游戏角色就向读者们介绍完毕了。这3年的日本游戏界的大新闻，除了超级FC的发卖，就是85年9月超级名作《超级马里奥兄弟》的登场。其600多万的销量使电视游戏玩家的数量大大增加，也奠定了FC在当时游戏市场上的王者地位。从本期开始，本栏目将开始介绍86年FC上的经典角色。 □文/雪飞

阿萨 厚重铠甲下只有内裤的中年骑士！

Profile Data 原名：アーサー



营救被魔物绑架的公主，王国最强的白银骑士，留着漂亮胡子的中年人。在沉重的铠甲下面只穿着一条内裤，受到攻击铠甲被损坏时，只剩下一条内裤时仍然可以继续战斗！



↑魔界村的首部作品！

在当时CAPCOM的作品《魔界村》代表着最高水准的游戏画面，并且为玩家带来了崭新的恐怖感，注重游戏的平衡性，是一款充满挑战的高难度名作。在公主为游戏的主人公骑士阿萨疗伤途中，突然被怪物抓走。为了救出被抓的公主，阿萨穿过已经成为废墟的村庄，向着魔物的居城进发。身着铠甲的中世纪骑士在昏暗恐怖中探索，为玩家带来了至高的享受。

其实勇敢英雄阿萨其实是一位很不着边际的幽默大师，在受到攻击以后铠甲被毁坏后，阿萨身上剩下的只有一条内裤，但他会继续战斗。只有内裤连衬衫也不穿的阿萨在失去铠甲后，怎么看都像是一个落魄的中年乞丐，完全体现不出王国最强骑士的威严。只穿一条内裤的大叔逡巡在中世纪的森林中，终于得到了一个贴切响亮的外号"裸体主义大叔"。让人觉得十分可怜又非常可笑的大叔阿萨，更让玩家们觉得亲切。





←↓地图上出现了大量敌人，骑士大叔轻装前进，享受着静夜的凉爽。

本作的开头画面就是公主被魔物逮捕，慌忙穿上铠甲的阿萨紧追其后，也就是说这身铠甲就是阿萨的究级装备。然而在这身铠甲周围，并没有任何衣物，果然在平时阿萨也喜欢内裤外面直接罩铠甲。而公主大人可能也已经习惯了阿萨的这种打扮，也是毫不迟疑地让露着内裤的阿萨抱着自己前进……

虽然成功击败魔王救出公主，但阿萨却明白这次击败的敌人并非是真正的魔王，因此进行了第二次的战斗。然而他并没有配备新的装备，明知莱多阿利玛（レッドアリ－マ－）是拥有强大力量的恶魔，但阿萨还是轻装挑战。这种不畏艰险贯穿自己信念的精神，早已值得让人尊敬。而且在游戏中，只剩下内裤的阿萨一旦遭受到攻击，就会死亡成为骸骨。这种生命概念和阿萨的主人公特性设定，更让玩家感受到本作系统的绝妙之处。

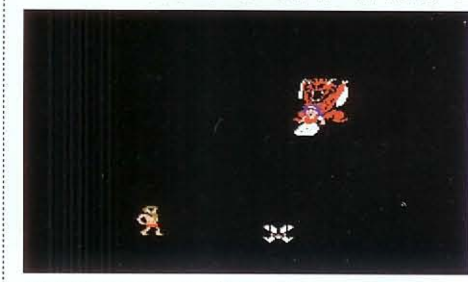
虽然阿萨会被人误认为变态，但是他表现出了人生的真实，更展现出了就算只剩下一条内裤也要坚决战斗的勇气。

PS2发售的《马克西莫》虽然是继承《魔界村》



↑只剩下内裤一条也要战斗到底！

游戏性的续篇，但主人公却不是阿萨，而是起用名为"马克西莫"的新人。英俊潇洒、贯穿右眼的伤痕更让人知道他是一名身经百战的勇士，与阿萨相比较绝对是完全不同的两人，但他却继承了阿萨的信念。并且玩家也可以看到铠甲下面露出的内裤一角，受到攻击后也可以让人看出他那"裸体主义者"的本质。《马克西莫》作为预约特典，继承阿萨精神的勇气内裤同捆发卖，没准露出勇气内裤一角的形象也会被玩家们崇拜。



↑怪物将公主掠去，骑士却赤身裸体……

为CAPCOM扬名的著名角色阿萨在《魔界村》系列以外的作品也多次出场，《武装任务》中八头身的角色虽然令人生畏，一点都不像阿萨。但是在他的铠甲被解除后，立刻变身为三头身，更让玩家立刻联想到"裸体主义大叔"。此外在NAMCO与CAPCOM联手打造集结众多著名主人公的人气战略角色扮演游戏《NAMCO*CAPCOM》中，阿萨与他的夙敌莱多阿利玛也一同登场竞技。和基鲁一起发动协力攻击时，阿萨身着炽热的铠甲与基鲁一起踢飞敌人；与凯一起发动华丽的连携攻击时，阿萨身上受热过高的铠甲会立刻损坏。看来阿萨无论走到哪里，都要坚持自己的内裤装扮……

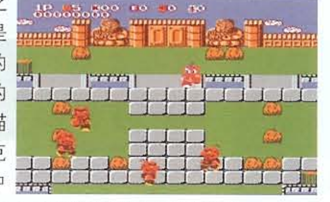
阿萨的代表游戏■《大魔界村》（1989年/MD）《超魔界村》（1991年/SFC）《NAMCO*CAPCOM》（2005年/PS2）

加克&李 在宇宙中华丽地舞动，热血的拳法少年！

Profile Data 原名：ジヤッキー リー

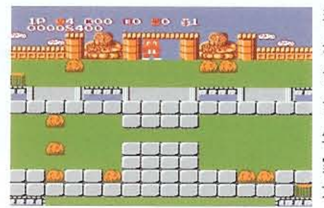


刚刚完成武者修炼，使用拳法的热血少年。为了从突然出现的妖魔军团手中救出被掠去的敏敏公主，踏上了讨伐妖魔的旅途。传说他们是此后作品主人公加库和龙的父亲。



↑在地图中还隐藏着各种道具。

《飞龙之拳》可以说是格斗游戏类型的开创者，而它的起源则是本款描写热血少年加克和李的《超级中国人》。少年们使用着无敌的拳法和精湛的脚法，将巨大的敌人击倒，消灭在宇宙中作乱的敌人，还可以在战斗中使用非常强力的必杀大技。"蓝色拳师装和红色拳师装的李生兄弟"在玩家心中烙下了不灭的印记。



↑敌人数量虽多，但千万不要畏惧。

之后很多同类型的动作游戏和对战格斗游戏接连发售，有如疾风怒涛一扫游戏市场。其实加克和李只在最初代的作品中登场，从《超级中国人2》开始，登场的主人公都是加库和龙。这两名少年继承父亲的装扮，依然是一副红蓝双生子的打扮。由于他们长年占据主人公之位，因此很多玩家会误认为他们与加克和李是同一对兄弟。虽然不能确认交替主人公的原因，但是玩家却可以知道加库和龙继承了父亲的战斗之魂。而且还有一种说法认为，《超级中国人3》中在道场中加库的父亲和龙的父亲，就是当年的加克和李。身为中国的玩家，自然对游戏中的中国角色更加喜爱，因此本款作品在中国玩家心中的地位远超过了其他的百万级大作，而这位中国角色更是让国人喜爱异常，本作可以说是中国武林高手进军游戏业界的第一款作品。

代表游戏■《超级中国人》（1986年/FC）



↑现在的格斗对战和动作游戏中中国功夫高手已经必不可少。

←在游戏中玩家要对准敌人发动攻击，才能将其消灭，否则将只能看着敌人大摇大摆地走过。

日文地狱

COMING BACK TO J-HELL

RPGでGO!

秋天的空气，秋天的微风，秋天的天空，都特别迷人。尤其是抓着夏天尾巴的 秋天。早上起来走在人行道上，你会突然觉得太阳不再灼热，倒是很明亮很明亮。配上清凉的微风，真是和风旭日啊~

三问■今天我们的话题是RPG。猴子，你知道RPG是什么意思吗？

猴子■是不是这个？



三问■你……！我们说的是Role Playing Game，角色扮演游戏，不是俄罗斯的RPG-7火箭筒！

猴子■啊，是吗，**わるいわるい**。实际上我平时比较喜欢玩动作游戏，RPG的日文太多，看了容易眼晕，所以玩的不是很多。

著子■那就是你的不对了。语言障碍虽然是影响玩家们接触文字类游戏的重要原因，但是我们搞这个日文地狱的宗旨当然也是为了发表大家游戏么，所以今天我们的“日文实用教学计划”，就从大家即喜爱又头痛的角色扮演游戏开始。

猴子■好耶！只是……我们从哪里讲起呢？

著子■就从游戏的开始讲起吧。最典型的RPG游戏是什么？

猴子■当然是**ドラゴンクエスト**，勇者斗恶龙了！可惜我玩的不是很熟。

著子■不熟没关系，什么事情都是从第一次开始的。那么现在我们就进入DRAGON QUEST的世界，看一看什么是真正的文字RPG，**ルーラ**~！（唰~）

猴子■哇咧，这是什么魔法啊！



猴子■这是什么？都是假名，看得人头晕！

三问■这是传说中记载复活咒文的地方，如果你想进入以前的冒险世界的话，就请输入上次存档时国王留给你的咒语吧。

猴子■我以前没进来过……为什么游戏没有电池记忆啊！

著子■1986年的游戏卡还不成熟，所以是用密码记忆的。我输入一个试试看……

“**じゅもんが ちがいます**”

三问■密码错误的话就进不去了。我说，咱们还是到DQ3或者DQ4的世界去吧。

著子■这好办。**ルーラ**~！！（唰~）

猴子■……

著子■看，“**ぼうけんをする**”，开始冒险。很简单吧，选择这个就可以进入游戏了。

国王■**よくぞ きた！ わがアリアハンの ゆうかんなる わかものよ！**

猴子■……这老头说的什么？唧唧歪歪的。



三问■收声，这是国王陛下！不想惹麻烦的话就别乱讲！

著子■国王说的是：“来得好，我们阿里阿罕的勇敢的年轻人们！”“**きた**”就是“**来た**”，“**ゆうかんなる**”就是“**勇敢なる**”，“**わかもの**”是“若者”，年轻人的意思。

猴子■啊，这个，hi，bye，闪人！

（三人失魂落魄地逃出王宫）

三问■哪有你这么和国王说话的！还好，游戏里的国王是只负责记录的……现在该出城冒险了，之前还是去买点东西以防不测比较好。

（三人来到商店门前）

商人：ここはどうぐやです。どんなごようでしょう？（这里是道具屋，有什么事情吗？）

三问■**かいにきた。**（我们来买东西）

商人：**どれを おもとめですか？**（你们想要什么呢？）

著子■**やくそうを3つください。**（请拿3个药草。）

商人：やくそうですね。まいど ありがとうございます。どなたが おもちになりますか？（是药草啊，谢谢光临。让哪一位来拿呢？）

猴子■Give it to me！

商人：えいごか……ちょっとわかってないけど……ほかに なにか ひつようですか？（是英语啊……有点听不懂……还有别的需要的东西吗？）

三问■**いいえ。**（不要了）

商人：では またのおこしをおまちしています。（随时等候您的光临）

著子■瞧见没有？刚才的商人说话是很客气的。很多情况下用的都是敬语。日语的敬语系统是很发达的，只要是在和自己的上级、长辈或者服务对象说话的时候，就必须用这样的口气说话。如：

どんなごようでしょう？ “**ごよう**”写为“**ご用**”，表示“要做的事情”。



日文：今度は、アル・ピー・ジーのプレイ方法を教えてあげる。

中文：这次教大家RPG的玩法。

どれを おもとめですか？ “**おもとめです**”也可以写成“**おもとめになります**”，是“**もとめる（求める）**”的敬语形式。在动词的连用形前面加“**お**”，后面加上“**~になります**”，是尊他型敬语，一般表示对他人行为的尊重。

またのおこしをおまちしています。

这里的“**おまちしています**”就是“**おまちにします**”的意思，在动词的连用形前面加“**お**”，后面加“**~にします**”，属于自谦型敬语，表示自己的谦虚。啊，猴子哪里去了？

三问■他要出去冒险，被我拉回来了。

著子■你好大胆子啊，连自己的装备和强度都不查一下就敢出去？请打开主选单，看看里面有什么：



猴子■这些是什么？

三问■这些选项翻译成中文就是：

谈话	咒文
强度	道具
装备	调查

选择“**つよさ**”就可以查看自己的强度，选“**そうび**”可以更换装备。更新完毕之后就可以出去冒险了。

猴子■OK，整装待发，大家走咯！



著子■注意，敌人来了！

スライムが あらわれた！

史莱姆出现了！

おおがらすが あらわれた！

大乌鸦出现了！

三问■“**あらわれる**”是自动词“出现”的意思。现在应该是我们选择进攻的机会了！

たたかう	战斗
じゅもん	咒文
にげる	逃走
どうぐ	道具

猴子■**たたかえ！ いけ！ かかれ~！**

サルの こうげき！ 猴子的攻击！

スライムに 8のダメ-ジ！

史莱姆受到8点损害！

スライムを たおした！

打倒了史莱姆！

著子■你什么时候会这么多日语的？

三问■我也来试试！

さんもんは メラを となえた！

三问使用了**メラ**魔法！

おおがらすに 8のダメ-ジ！

大乌鸦受到8点损害！

おおがらすを たおした！

打倒了大乌鸦！

まものたちを やっつけた！

怪物们被消灭！

それぞれ

4ポイントのけいけんちをかくとく！

获得4点经验值！

8ゴ-ルド を てにいれた！

得到8G金钱！

猴子■想不到这么容易就胜利了，咦？这是怎么回事？

サルは レベルが あがつた！

猴子升级了！

すばやさが 1ポイント あがつた！

敏捷度提升1点！

たいりょくが 1ポイント あがつた！

体力提升1点！

うんのよさが 1ポイント あがつた！

运气提升1点！

かしこさが 1ポイント あがつた！

聪明度提升1点！

さいだいHPが 1ポイント あがつた！

最大HP提升1点！

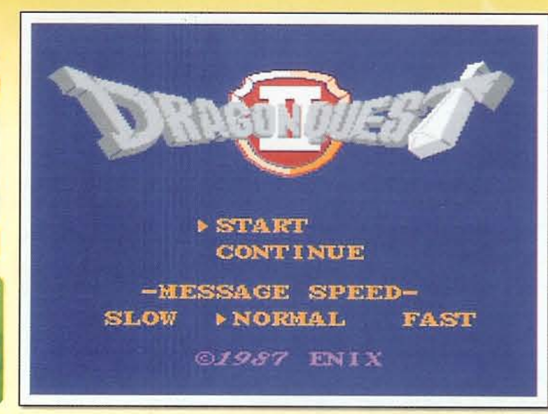
さいだいMPが 1ポイント あがつた！

最大MP提升1点！

三问■**おめでとうございます！**恭喜你升级了。“**レベル**”就是Level，级别的意思；而“**あがつた**”则是“**あがる**”的完成式，表示上升的意思。

回收往日辉煌！

百万殿堂



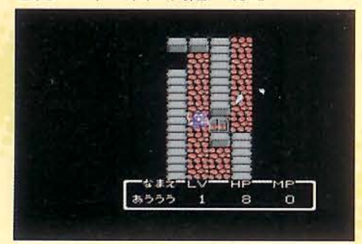
纪念百万游戏的诞生瞬间VOL.18

1987年是FC游戏热销的一年，而玩家也进入了“成熟期”，因此登上百万销量游戏排行榜的作品只有四部。《勇者斗恶龙2》以240万销量夺得状元之位，扩大了勇者斗恶龙系列的影响力；榜眼也是大家非常熟悉的作品《林克的冒险》，销量161万本。 □文/雪飞

大神官的恶毒诅咒 夺取一切和平不再

勇者斗恶龙第一代作品在日本一炮走红，销量150万本，而本作则将这一作品继续发扬光大，为本系列的成功添砖加瓦，并且销量高达240万本，夺取1987年百万销量第一名！

勇士的子孙在大陆上建立了罗莱西亚、萨玛托利亚、穆布鲁克三个王国，度过了和平的一千年后，突然发生了重大事件。大神官哈贡率领大量的魔物杀进穆布鲁克王国，大陆立刻陷入混乱……



↑在城市里也有不少隐藏地图。

本作的主人公是罗莱西亚王国王子，继承了祖先的精妙剑术和强壮的身体，是本作中唯一可以自定义姓名的主人公。萨玛托利亚王国的王子在游戏最初便成为同伴，即可以使用剑术也可以使用魔法，是战斗中值得信任的好伙伴。穆布鲁克王国的公主擅长使用攻击性魔法，虽然出身的国家已经沦陷为魔物的天堂，但毫不气馁。

隐藏道路图中藏 仔细寻找辟蹊径

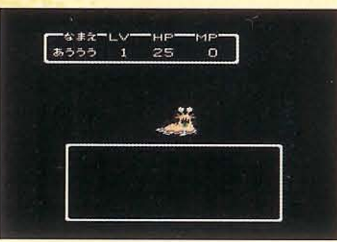
一进入游戏玩家便身处王都之内，而王都的地图看似平凡其实却内容丰富。有一些看似不能通过的道路和障碍物，玩家只要继续前进便可以发现另外的天地，甚至还可以传送到其他的地图中进行冒险。在迷宫中还隐藏着各种宝物，想得到游戏中的最强武器，玩家就不能对战斗感到厌烦，而是一边战斗一边仔细寻找隐藏道路。



↑走出城市，走进广阔的冒险世界。

职业分工各不同 战斗系统需研究

这次的大冒险队伍由三名主人公组成，玩家必须在战斗中考虑到他们三人的职业特点，选择合适的战斗方式。而本作战斗的难度并不低，如果玩家不慎重考虑，很容易导致同伴阵亡。玩家将欣赏到游戏中非常有意思的一个设定——在大地图中，阵亡的队员会变成棺材，由生存的主人公拉着前进。虽然在屏幕上显示出“老牛拉车”样的的主人公非常有趣，但是为了顺利通关，玩家还是小心战斗为上。



↑战斗系统是勇者系列的招牌。

冒险世界继续扩大 乘船出海踏上旅途

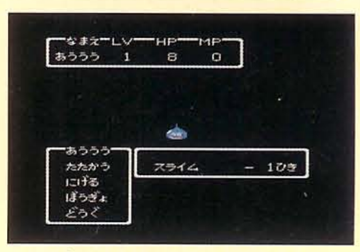
本作中玩家可以乘船出海，踏上那些步行不能到达的陆地进行冒险。但是广袤无垠的大海是冒险家的天堂，也是考验玩家的地狱，如果是毫无计划的出海旅行，玩家则会在大海上迷路，找不到前进的方向也找不到返回的方法。

修正硬性BUG 游戏运行更流畅



↑城市里还有不少百姓和士兵。

本作取消了一些硬性BUG，比如说人物在地图上的平移，下台阶需要选项等等，使整个游戏更为流畅。由于FC主机性能的原因，制作技术和容量有限，因此采用密码记录的方式。本作与前作相比，剧情复杂并且增加道具，因此记录系统也相当复杂，玩家用来记录的复活咒文长度多达52位相当恐怖，而且玩家更必须把这些字母一字不差地记录下来，才能将游戏进行到底。如果不慎忘记了一个字母，那么玩家只能是重新来过，所受的打击也绝非言语能够形容……



↑借勇者的光，现在史莱姆也是鼎鼎大名。

赛尔达传说第二弹 林克披挂再上阵

本作跟勇者斗恶龙二相似，都是经典系列的第二部作品，而且都完成了将系列发扬光大的艰巨任务。1986年赛尔达上市后，得到了玩家好评价，厂商自然不会错过商机，在第二年立刻推出了本作，使之逐渐成为一个经典系列。而本作没有继续采用前作的俯瞰视角，将游戏改成一般的横版过关的动作游戏，并且加入了跳跃要素。但不知道是为什么，以后的林克都丧失了跳跃功能，或者是自动跳跃，因此只有本作才能让玩家亲自控制林克进行跳跃。剧情方面本作一改传统，公主不再被恶魔掠走，而是被奇异魔法上身沉睡不



醒。不过这样的设计则可以确立赛尔达传说的发展方向，不和同类的角色扮演游戏冲突，得到自己的市场。本款作品虽然是动作冒险类游戏，但依稀有不少角色扮演游戏的影子，比如说玩家在一张大地图上开始冒险，还可以向玩角色扮演游戏一样进入村庄与村民对话等。在当时的市场上，勇者斗恶龙和赛尔达传说并肩前进，这正是因为两家厂商都非常明智地选择了自己该走的路，因此都获得了巨大的成功。如果像现在市场那样跟风，恐怕哪部



↑准备万全，披挂上阵。

作品都不可能获得如此成绩。

虽然本作的难度较高，但是依然得到了大量玩家的支持，甚至锻炼出了一批动作冒险游戏的高手达人。在地图上与野外的怪物遭遇时，会进入战斗场景，玩家要使用林克的飞剑配合上出色的跳跃才能消灭敌人过关，这一设定将动作因素与传统角色扮演相结合，在当时绝对算得上是别出心裁。在大地图上还有很多玩家可以探索



↑可以与红衣少女们对话聊天。

的小地图，玩家进入这些场景后普通的动作冒险游戏没什么不同，但厂商完美地将诸多的要素结合到一起，便诞生出了一个新的经典系列。FC主机的机能不足，因此只能用简单的色块来表示出人物，而且在游戏中还出现了大量的NPC，因此厂商只好使用不同颜色用以区分，也许为了弥补这一缺憾，在多年后NGC主机和GBA主机都将本作完全移植，让玩家能享受到画面系统双优秀的本款作品……



↑在城市里没有危险，可以放心散步。

战国英杰传

笑谈战国风云、坐看英豪末路

本愿寺显如是净土真宗本愿寺的第十一世法主，是独立宗教王国的最高统治者。与信长进行了长达十一年之久的石山战争，虽然最后以织田方的胜利告终，但是却让信长吃尽了苦头。在以战国为题材的游戏中，本愿寺显如和他支配的势力都会出场，最近的战国BASARA2中更把他塑造成了一位手握重金的“筋肉人”。 □文/雪飞



Vol.19 本愿寺显如在信长野望ONLINE中的打扮也是极为华丽，完全不像是四大皆空的佛门中人。

以鲜血保护神圣佛土的十一代法主！

【一向宗风靡日本 独立的宗教王国】

一向宗指的是佛教中的净土真宗，由净土宗始祖法然的弟子亲鸾开创。提倡简化清规戒律，宣扬只要怀有对佛的虔诚心，不需出家亦可修行，只要平时低声吟念“南无阿弥陀佛”所有的人都可以到极乐净土成佛，因此这种便捷法门深受中下层人民的欢迎，在战国时代广为传播。在亲鸾死后，净土真宗分裂为十个支派，其中的东本愿寺和西本愿寺联合起来成为一向宗。从很久以前开始一向宗就经常发起暴乱，希望独立自治。1488年，在加贺数十万门徒爆发了大规模的暴动，将加贺守护富坚政亲杀害，诞生了“一向宗之国”，成为以佛治国的政治实体。各地的一向宗纷纷发起“独立·自治”的运动，本愿寺成为一向宗的根据地，加贺成为长达数十年没有领主的宗教独立王国。

【守护法灯不畏强权 宗教盟主对抗信长】

一向宗的总部本愿寺是第八世法主莲如建立，显如的父亲第十世法主证如改建，在寺内建设了大量防御设施，并在寺外挖了壕沟，本愿寺成为号称摄津第一坚城的坚固堡垒。显如在十二岁时成为门主。

最初本愿寺显如对势力逐渐扩大的信长采用恭顺的态度，信长上洛时对显如提出了五千贯资金提供的要求，显如立刻回应如数将资金奉上。

但随后信长不断增大对本愿寺的压力，要求显如逐一汇报门徒的动向，本愿寺下发的一切指令都要得到信长的许可，不能随意与其他的大名交涉等，最后终于提出将贸易据点石山本愿寺上交的要求。如果答应了信长的这些要求，一向宗将完全失去独立性，成为信长的附属。再加上响应足利义昭发起的“信长包围网”，忍无可忍的显如终于向各地的门徒发出了“讨伐佛敌信长”的檄文。

“为了守护佛法的灯火，与一向宗的敌人织田信长战斗吧！不参加战斗的立刻逐出师门！”从此本愿寺开始了长达十一年的战斗。各地的一向宗门徒闻风而起，纷纷以武力对抗信长，信长开始对一向宗进行血腥的武力镇压。

在长达十一年的战争中，本愿寺一方一直坚守，而织田军往往是围而不打，其间爆发了著名的长岛屿一向一揆暴动、两次木津口海战和越前侵攻。虽然在十一年中有数次的和解，但最后信长仍然利用强大的武力和朝廷的压力，迫使显如开寺投降。

1576年在加贺长岛的暴动被信长镇压后，显如的大本营石山本愿寺被织田大军彻底封锁，显如与毛利家成功结成同盟，毛利·村上水军掌握住大坂湾的制海权，将兵粮不断送入本愿寺。但是在第二年，织田军的铁甲船大破毛利水军，切断了本愿寺与外界的联系。1580年，粮食告罄的显如奉朝廷之命与信长讲和，撤离石山本愿寺，移居到纪伊国鹭森，打倒佛敌信长彻底失败。然而显如的儿子教如反对议和，计划再次举兵，因此显如与他断绝关系，立他的弟弟准如为后嗣。

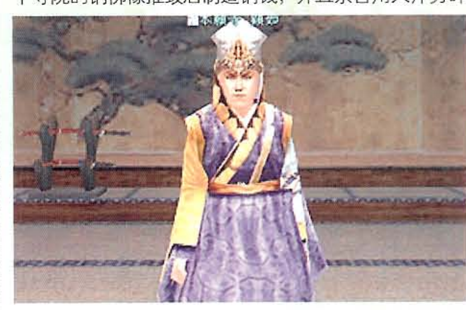
1592年，一生围绕权力争斗，守卫净土真宗佛灯的显如在丰臣秀吉下令建造位于京都七条堀的本愿寺（西本愿寺）内病逝。之后家康为了削弱一向宗的力量，为教如建立东本愿寺，将一向宗分裂为东西两派。然而显如在战国时期波澜壮阔的布教，至今还在日本一息尚存……

> 战国宗教大名
>
> **本愿寺显如**
>
> 1543年—1592年。净土真宗本愿寺第十一世法主。本名光佐，法名显如。第十世法主证如之子。以“进则往生极乐，退则阿鼻地狱”为旗印，与织田军进行了长达十一年的战斗。显如死守的一向宗在日本至今仍然有大量信徒。

【宗教力量令人畏惧】

宗教的力量实在是令人畏惧，显如一声令下，数以万计的一向一揆都举起武器讨伐信长，因此日后的当权者无论是秀吉还是家康，都时刻提防着一向宗，并想尽办法削弱宗教的力量。

不光是在日本，在我国古代其实也曾有过几次明令禁止佛教。在南北朝时期，从北魏以来佛教盛行，胡太后曾经大力支持佛教。为了逃避兵役和赋税，大量百姓成为僧侣和尼姑，还有无数百姓成为寺院的附属，大量的地主也为了避税，也出家为僧继续兼并大量土地，农民失去了自己的土地流离失所。到了北周时期，仅在北周境内便有上万座寺院，僧侣和尼姑到达二百万，大量田地荒芜，寺院成了大地主。意识到问题严重性的周武帝宇文邕在召开佛、道、儒辩论会后，下令禁止佛教和道教，但实际上还是偏袒道教，对佛教进行严厉制裁。不但拆毁了大量的寺院，还让大量僧侣还俗，得士兵与僧侣中，得田地与庙宇下。这次的禁佛是北周走上富强，奠定了统一全国的基础。到了五代十国时期，后周皇帝周世宗周荣（本姓柴）也曾下令禁止佛教，将各个寺院的铜佛像摧毁后制造铜钱，并且亲自用大斧劈碎



了无人敢冒犯的灵验大佛。周武帝的灭佛和周世宗的禁佛都取得了巨大成果，为国家补充了充足的兵源，为日后的统一奠定了基础。不过我国当时的佛教还没有达到日本战国的程度，更没有出现显如这样的宗教大名，而禁止佛教的手段也远不如信长残忍。虽然两国的制度并不相同，但是宗教对国家的影响却都非常重大。一向宗由于没有诸多的限制，因此更受到广大百姓的拥护。在战国时期的日本，社会最底层的穷苦百姓最需要得到保护，因此一向宗的盛行程度远远要高于和平年代。

织田信长剿灭一向宗，虽然手段残忍，但是却也有一定道理。首先可以占领相对富裕的界，从寺院中得到大量金钱，为统一日本做好准备。其次使大名的号令在全土内迅速传达，消灭掉这些“国中之国”，确立统治者的唯一性。因此无论是信长、秀吉还是家康，或者可以说古代的一切统治者，都会力争做到政教分离，不会让宗教成为干涉自己统治的因素，只可惜信长的手段实在是太残忍……

重要相关人物简介及雪飞杂谈

本愿寺证如：1516年—1554年。别名光教。本愿寺第十代法主，光佐之父。在日莲宗徒和六角定赖烧毁山科本愿寺之后，移居石山本愿寺。

本愿寺教如：1558年—1614年。显如长子，性如烈火，主张彻底对抗织田信长。父亲死后与弟弟准如争夺法主之位。

本愿寺证惠：1514年—1574年。伊势长岛愿证寺主持，顽强抵抗织田大军。眼见毫无胜算后，抛弃信徒跳江自尽。

下间赖龙：？？？？年—？？？？年。石山本愿寺僧官，精通茶道，曾与津田宗达等召开大型茶会。

七星赖周：？？？？年—？？？？年。率领加贺一向一揆的僧官，趁府中富田长繁反抗信长之时，将其歼灭，扩大一向宗的势力。

下间赖照：？？？？年—？？？？年。代替显如指挥越前一向一揆军与信长战斗，在一揆军被信长歼灭后，被杀。

■胡言乱语、雪飞杂谈

本愿寺显如的势力绝对不输给任何一个大名，他一声令下便可号令整个日本的一向宗信徒，与信长对抗十一年之久。不过因为信徒们大多是普通的老百姓，战斗力实在有限与织田家士兵开战只有人数上的优势，而且一向宗信徒都是分散在各地，互相没有支援，也没有什么计划性，虽然各地都爆发了暴动，但却相对容易被各个击破。如果显如能将力量适当集中，并且提前进行大规模的僧兵训练，不仅仅是依靠大名和杂贺雇佣兵，也许真的会让信长惨败而归，甚至真的可以创建理想的佛国净土。在与信长的战斗中，显如表现的并不够坚决，多次与信长议和，不过这也是形势所迫。而宗教的力量确实会让统治者畏惧，所以家康会力捧本愿寺教如，将一向宗分裂。由于本愿寺显如控制着贸易港口，因此相当富有，在战国BASARA2中才会被刻画成满地撒钱的大款和尚，不过“筋肉男”的设定却让我百思不得其解，只能假想历史上显如就是身材魁梧的彪形大汉。



游戏世界中的文化对抗与融合

对于全球化的问题，《纽约时报》的著名专栏作者、曾三次获得普利策奖的托马斯·弗里德曼同学曾有过一段十分牛X的描述：1492年，哥伦布启程寻找去印度的航路。他没有真正发现印度，但他把自己所遇到的美洲人称为印度人，然后回家跟自己的妻子说："亲爱的，我没有真正找到印度，但我发现地球是圆的。"512年后，我出发前往印度，很明确自己的方向。我坐着汉莎航空的商务舱向东前进，座位边上还有GPS卫星定位系统。我回到家，跟我的妻子报告："亲爱的，我发现地球是平的！"

按照弗里德曼大爷的定义，现在的我们正生活在"全球化3.0"的时代中（这个词具体意义详见附录），拜英特耐特技术的飞速发展所赐，整个世界的竞技场现在已经被错综复杂的网络所夷平，世界已经趋向了扁平化。这意味着在今天这样一个因信息技术而紧密、方便的互联世界中，全球市场、劳动力和产品都可以被整个世界共享，一切都有可能以最有效率和最低成本的方式实现。当然，这一切优势的产生，都是以信息传递方式的进步为基础的。

不难看出，在人类发展史上，世界各地不同的信息从未像现在这样，有着如此众多的机会在信息公路上高速流动。在这里值得我们注意的是，信息是文明在微观环境下的一种具体表现形式，再加之信息本身具有差异性，并因其产生地的不同而带有着不同文化的烙印，因而从某种意义上来讲，信息的流通实质上就是文化的流通。在全球化3.0的时代中，一个人只需要坐在电脑前，足不出户便能够轻易地接受到来自世界各个角落的文化信息。事实上，信息的高速流通使得不同文化之间的森严壁垒发生了松动，一种建立在彼此尊重和相互平等基础之上的文化融合前景似乎已经隐约可见。然而在另一方面，传统文化复兴浪潮与文化保守主义却又在极力地阻止着文化的全球化。两种观点的对立，使得现在世界的文化格局处在一个十分微妙的状态之中。

不错，不同的文化已经穿越了国界的限制，然而出于种种考虑，人们却在想尽方法去阻止文化融合的势头——一张风靡全球的电影DVD为何要设定分区限制？一部让全世界人民喜闻乐见的游戏为何非要分出个日版美版欧版？除了语言屏障与版权问题这两个冠冕堂皇的表象理由之外，恐怕其中还隐藏着更为深刻的文化对抗问题。

对抗还是融合？这是一个问题。在骄傲的西方人眼中，他们的文化相比于其它文化来说，乃是绝对强势的。基于这种思想，美国老学究萨缪尔?亨廷顿便在《文明的冲突》中一再教导西方各国，他说同志们啊，我们一定要加强与美国之间的团结与合作，同心协力共同抵抗东方文化对我们西方文化的侵略。然而在老萨抛出这番文明冲突论的不久之后，德国著名的政治学家哈拉尔德·米勒同志便写出了一本《文明的共存》，对老萨的落后反动言论进行了批判，并得到了社会各界人士的严重支持。因而，在全球化3.0的时代中，文化的融合的确是社会前进的大趋势。然而，在这个过程中，却有着一些不可回避的障碍。

既然说到了文化融合中的障碍，那么我便举个具体的例子来说明一下。话说前些日子，美国某州立大学合唱团与我校合唱团进行交流演出，意在展示一下美国人民在素质教育上的累累硕果。在正式演出之前，我校合唱团的二手文艺青年们还自信满满，打算将自己美仑美奂的歌声化作一柄优美的大刀，奋力向洋鬼子们的头上砍去。音乐会正式开始后，我校文艺青年们率先登场，合力嚎叫了一首舒曼的艺术歌曲《茨冈》之后便志得意满地下了台。本以为面子挣足，不料片刻之后对方上台，同样是《茨冈》，第一个和声刚一溜达出来，刚才还神采奕奕的队员们便开始面面相觑起来——相比人家原汁原味的演绎，我们的演唱简直就是骇人听闻。于是刚刚才建立起的自信在瞬间便分崩离析，在之后的演唱中越来越不在状态，并最终被美国文艺青年们全面击溃。当然，这样的结局本该是在意料之中。抛开演唱上的技巧不谈，因为彼此之间文化根基的不同，因而我们在对某项属于外来文化范畴的艺术作品进行演绎的时候，自然就少了一份核心的精神气质——当然，倘若那天晚上这帮美国文艺青年们演唱的是我们的乡土民歌《茉莉花》的话，恐怕也会同样遭遇溃败的命运。

不同的文化根基在游戏中也会表现出显著的区别。譬如说东方人比较矜持，不太喜欢暴力血腥，因而制作出的游戏中也少见鲜血飞溅血肉横飞的残忍场面，在涉及到杀戮的场景中，游戏制作者往往会选择一笔带过而避免正面的描写。反观豪放的欧美人士，他们对于暴力的态度则要宽容许多，类似于《横行霸道》、《勇闯尸城》这样的游戏，恐怕也只有欧美地区的玩家能够广泛接受。换言之，日本的游戏制作人不会作出比老美更加优秀的第一人称射击游戏，而老美在日式RPG上的功力也远不是日本人的对手。

除去文化根基的问题之外，另一个障碍便出在作为文化载体的人的身上。不同的人对于外来文化的接受程度是截然不同的，这一点并不仅仅局限于游戏，而是在任何一种娱乐形式上都有所体现——我有一个不善英语的哥们对情景喜剧情有独钟，传说丫在观看《我爱我家》的时候，曾创造过乐得抽过去的壮举。后来，这哥们向我第一时间推荐了美国肥皂剧《老友记》。在将那套DVD递给我的时候，丫语重心长地对我说道，看看这片子吧，据说拍得挺逗的。我问他为什么是据说，结果他颇为不好意思地回答我道，这是因为他在观影过程中曾经数次睡着，并且鼾声如雷，基本上不能对该片的幽默感作出具体的评述。

说到电视剧，网易老大丁磊最近的一些言论引起了业界与玩家的关注——他将电脑网游领域中大热的《魔兽世界》比喻为西方的连续剧，面对全球受众；而网易研发的游戏只针对中国的用户，更加具有中国特色。关于这一点，丁老大还进一步阐释道："网络在线游戏上的发展得益于本身的研发和善于用中国传统文化吸引中国消费者，我们比暴雪更了解中国。"

其实仔细想来，丁磊的这番话讲得确实是不无道理。显然，文化融合过程中所遇到的障碍在网戏领域也同样存在——遥想当年，网游大作EQ（《无尽的任务》）在中国的倒下让无数热爱EQ的玩家们忧伤似水。究竟是什么造成了EQ的倒掉？当然，变态的配置要求是其中的核心问题，然而除此之外，不可否认的是，该作纷繁而陌生的世界观与背景剧情也使得一些玩家对该作产生了望而却步的想法。试想一下，在EQ进驻中国之前，究竟有多少玩家了解过诺拉斯大陆上史诗一般的传说？在一个陌生的世界中进行游戏，玩家们自然不易产生亲近感。说到这里也许有人会问，差不多与EQ2同时运营，并同样是在西方魔幻背景下展开故事的魔兽世界为什么不但没倒反而如火如荼？这是因为在"魔兽世界"这个词组中，有着"魔兽"这样一个人民群众喜闻乐见的金字招牌。魔兽世界完美地继承了魔兽争霸的世界观与背景资料，令无数在魔兽争霸中征战了多年的同志们一见如故。有了如此广泛的群众基础，获得成功自然也就不足为奇了。除此之外，另外两个成功的范例便是TV GAME领域的FF12与PSO，最终幻想与梦幻之星这两个陪伴无数老玩家成长的、令人熟悉得不能再熟悉的金字招牌一出，岂有不成功之理？

另外值得一提的是，入乡随俗亦是文化融合中一个重要原则。本土文化不论是处于强势还是弱势，在本土地域内都具有着相当彪悍的影响力。外来文化若想在另外一片土地上立足的话，那么它便不能处处以自己的原则和规范行事，而应作出进行相应的改变甚至是妥协——微软的XBOX在欧美大卖，然而在日本市场上却遭遇滑铁卢。自此之后，微软便在日本市场上改变了自己财大气粗、老子天下无敌的高姿态，于XBOX360推出前作了相应的改变。譬如加强与日本软件商的合作，让日本团队参与主机外形的设计……等等，以期待自己能够在新一轮的主机大战中打出一场漂亮的翻身仗（当然了，尽管目前的形势仍然是相当的不乐观）。

除此之外，文化的融合在一定程度上也具有着娱乐大众的效果——如果将本土文化与外来文化强行嫁接在一起的话，便会产生出十分搞笑的效果。譬如说，风头正劲的郭德纲在相声《论梦》中，将上帝亲切地称呼为"帝哥"，而大天使也有个十分乡土的名字唤作"三儿"。少马爷马志明在《学跳舞》中也抖过类似的一个包袱："伙计上菜！威士忌，白兰地，面包果子酱，带几瓣蒜来。"

于是不禁想起了《真·三国无双》美版中那些很具恶搞性质的角色名称翻译：张辽同学的英文名唤做The Prussian Blue Trooper（普鲁士蓝军）；而大乔小乔分别得名曰"The Innocent Mermaid（小美人鱼）、The Angelic Doll（天使娃娃），等等等等……在这其中，最恶搞的当属孟获，在美版中他的名字叫The King of Woods（森林之王），楞是把一代蛮夷枭雄生生整成了人猿泰山，罗贯中他老人家要是知道自己笔下的人物这么让人糟蹋的话，没准都能给气得活过来。由此看来，无论是现实世界还是游戏世界中，若是想达到真正和谐的文化融合的话，我们还依然有着很长的路要走。 □文/庄五弦

附录：弗里德曼大爷全球化的三个与时俱进的版本

1.0版的全球化，主要是国家的全球化，时间为1492年至1820年，它以达·伽马和哥伦布代表各自的国家远征世界为标志，这一轮全球化将世界从"大号"缩到"中号"。

2.0版的全球化，是公司的全球化，它从1820年或1825年开始，一直延伸到2000年，这期间世界从"中号"缩为"小号"。

3.0版的全球化，从2000年开始，将世界从"小号"缩为"极小号"，这一阶段的驱动力则是软件和网络，主体则是个人，因此是个体的全球化，各种肤色的人都可以加入进来。人们通过数字电子的方式成为一个作者，在任何时间都可以发表，任何地点都可以送达，其中聊天室、博客以及网游就是我们最为熟悉的几种方式。

大航海的梦

我突然发现，法语里带着种忧伤而美妙的色彩，这种感觉起源于听了同学的Karen Ann的CD。虽然我对法语一窍不通，但是我感觉，在夜晚坐在阳台上听她的歌是一种最好的放松。抬头望着星空，感觉自己连同椅子都是飘在海上。突然，我心头一震，回忆就这样被一个画面激活。Karen的音乐带给我的那种感觉，让我想起了曾经给我无限幻想的游戏，大航海时代4。

我一直认为大航海4是一个与众不同的游戏。当然后来推出的加强版肯定更加出色，但是在这里我只是想说说对于这游戏最初的感觉。

在PS上，一开始只有3个初期人物：年轻且充满朝气的葡萄牙商人拉斐尔、英俊潇洒充满统率力的瑞典军人柏格斯统，以及单纯可爱的荷兰商人丽露。这3个充满个性的人物，怀揣着各自的梦想，扬帆驶向了充满未知的海洋。当时我的心灵就这样被3个虚构的人物深深地震撼，我第一次知道，世界上还有这么纯真和美丽的梦想。

在充满璀璨阳光的里斯本的街道上，总有一些温馨的故事发生。面前那艘残破的小船，或许在别人眼里只是一艘被大风浪淘汰下来的破烂儿，可是在拉斐尔心里，从友情到梦想，这小船意味着太多。他如大海般深邃忧伤的眼睛，就这样紧紧盯住了小船。因为这艘小船，他终于可以实现自己的航海梦，和朋友一起乘着自己的小船，去体验各国的风光，这是一件多么惬意的事。

同样的大海，对赫德拉姆·柏格斯统这样的军人或许意味着危险、战争甚至是死亡，可相对应的，也肯定会有责任、胜利与荣耀。在他激情澎湃的解说之后，我才明白，他并不是什么正规舰队的统帅，但是他的气质，却让其有种强大的可靠感。不过即便是如此充满威严和气质非凡的北欧人，到了阿姆斯特丹也被一个叫丽露的小姑娘来了个下马威。丽露就是这样直爽单纯，天不怕地不怕，当然了，这也因为后面总会有她那儿时就在一起的小伙伴帮他圆场。

扬帆了，梦想，总需要这样踏出第一步。

当拉斐尔在地中海遭遇到海雷丁时，他的勇气让对手对他产生了由衷的佩服。从那以后，拉斐尔一直在不断地成长，从一个青涩的少年成长为了一个出色的航海家。在这过程中，朋友们都在欣慰地看着他成长。里斯本金碧辉煌的宫殿里，拉斐尔受到了葡萄牙国王的接见和奖赏。在众多贵族和名流的掌声中，他选择微笑离开了会场，来到阳光明媚的树林中，和他的好朋友们一起分享快乐。他还是希望和大家一起去航海，他真正深爱着的，是当年的那艘小船，是那片广阔平静的大海，以及在大海上和朋友们度过的每个感动的日子。

柏格斯统在海上与塞拉相遇，或许是他人生的一个转折。他开始渐渐地像大部分人一样，在心底产生了一份单纯却又难以释怀的感情。从最开始被塞拉用刀子划破手，到后来经历千难万险帮助塞拉复国，到后来在南地中海，柏格斯统遭到奥斯曼土尔其舰队的突袭即将葬身大海的时候，炮声震天，塞拉率领着民众出现在遥远的海岸上……这一幕幕，在功成名就的柏格斯统和重新当上女王的塞拉眼前一闪而过。相爱的人永远地隔海相望，这在我们眼里或许是一场悲剧。但对于他们来说，曾经在一起体验的艰难与甜蜜，就像每个夜里都会升起的明月一样，永远铭刻在彼此的心里。

回想起儿时的自己。一向开朗得有些过头的丽露，竟然也那样深沉地吐露出了自己内心的感激。小时候流落街头被好心人抚养长大——这不堪回首的往事，在最后才被丽露道出，我们才知道原来平时丽露的开朗只是为了掩饰自己内心的脆弱。她比谁都需要爱，当然，她也得到了爱。在大海上度过的日子里，她得到了亲情、友情以及爱情这些最珍贵的财富。

当然后来或许还有些故事，但那肯定是属于他们个人的秘密。

思绪回到夜晚的北京，眼前是城市里的点点灯火，不知道每个灯火下面，是不是都同时在发生着一些让人感动的故事。

在夜里，听着柔美的歌，总会让我对海产生无数美好的遐想。一艘不大但是舒适的船上，月光下轻柔的海风，我和朋友躺在洁白的床单上，看着舷窗外的星海。如果有一天我能实现这个美妙的梦想，那一定得感谢大航海时代4给我带来的希望。

其实，航海的过程，和人生的许多阶段都非常相似。我们在航行中变得成熟、坚强，也更加懂得珍惜一份来之不易的爱。在一次次考验后，我们可以看到一个更加让自身满意的自己，还有，一个更加美丽的世界。

□文/惠翔



这是一个幻想的季节

当我再一次见到人间蒸发已经两年之久的马克刘的时候,他正坐在麦当劳靠窗的桌前，表情十分暧昧地啜着一杯可乐，其猥琐而不羁的笑容一如FF12中的职业混混巴尔弗雷亚同志，看起来绝对是一个五星级的王牌土匪。也许，因为阳光很温暖；也许,因为美好太短暂；也许，因为“马克刘”这个已经过去了的名字；也许，只是那些永远过去的过去，以及那些永远未知的未来，使得我们的幻想还没有完结。

那是一段阳光并不太灿烂的日子，距离我高中生涯的结束还有三个半月的纯垃圾时间。年愈不惑的女班主任依旧像个传销讲师一样口水横流、唾液四溅地在讲台上信口雌黄——其讲述的课程不外乎是她的老师二十年前所传授给她的。这时候通常只有两种方法能让我觉得校园生活还不那么狗屎：一是蜷缩在破败的课桌上幻想校园广播里播放着的歌曲不是《运动员进行曲》而是《Eyes on me》；再就是和马克刘一起逃逸到学校楼顶的天台上，在4、5级偏西风以及FFTA的陪伴下挥霍我们仅有且仅有的草样年华。那时的我总认为幻想的世界是真实的，而我们的世界是虚幻的；那时的马克刘也曾相信，即便是断了弦的吉他也能用三个和弦让我们的心灵得以安歇。然而，那些终究只是幻想。正如闯入幻想世界的少年马修和他的伙伴们，那本上古之书中的世界并不能承载他们的梦想，只有心中的世界才是漫卷希望的地方。马修和他的伙伴们，还有我们，终归都要走出自己的阴影学会成长，学会遗忘，学会凝望远方……

后来，大众对于PS2平台上一款名叫《最终幻想X-2》的游戏就相当地趋之若鹜，能在以FFX-2为时尚的大潮中适时地玩上PS2也就成了件相当拽的事情，这就像在自行车道上开敞蓬跑车一样，着实是有些彪猛的味道。对于“最终幻想”这个蕴涵着时光的名词，曾经感觉它代表的只是《最终幻想VII》中萨菲罗斯染霜的白发，和他那凝结着哀伤的眼眸。然而，比萨菲罗斯同志更苦大仇深的是马克刘与在下，因为很不幸的是我们没能成为广大PS2“玩家”中的一员，只能心甘情愿心安理得地沉迷于单薄的PSone而苟且偷生。其实吧，PS与PS2略有不同的便是外观和视觉效果上的出入，而且PS上至少还有以自闭症患者斯考尔·莱因哈特为男主人公的缠绵悱恻的《最终幻想VIII》。当第一次见到斯考尔与莉诺雅在舞池邂逅的时候，我和马克刘这两个对爱情懵懂的惨绿少年就彻底沉沦于莺歌燕舞灯红酒绿歌舞升平声色犬马的幻想生活中自暴自弃，我那部濒临于解体边缘的老PS也因此在马克刘同学的手里重新焕发了青春的活力。只不过，自那以后，我们就再也没有碰过FF8，不知道这是为什么。

再后来，我和马克刘同学都在人文精神浓郁的医学院里憋屈了很久，我们每天面对的都是那些已经离开人世的和将要离开人世的人。也就是在这里，也就是在此时，我们所有的美好幻想都遭到了遗弃和践踏，我们最炽烈的理想也被冰封和埋葬。曾经的我很敬重那些身体里流淌着的是理想而不是世故的人，他们渴望成为切·格瓦拉或者杰克·凯鲁亚克，他们承受着那些屈辱和束缚，却依然在找寻着心灵所希冀的远方，他们的理想中残存着那尚未冷却的勇气。然而，有些东西注定会消失在你的记忆里，即便那是美好的；有些东西注定会铭刻在你的回忆中，即便那是感伤的。从什么时候开始？我的梦中散落着一个少年倔强地想要成为空贼的梦想——一个有些褪色的幻想。那个幻想中的少年是那样的坚毅，即便他的爱情成为了世俗的陪葬；那个梦想中的少年是那样的快乐，即便孤独穿透了他似水般的忧伤；那个少年又是那样的勇敢，一如坚守信仰而绝望却壮烈死去的文森特·梵高。这让我很感动，因为，我知道，我永远也做不到像瓦恩一样的坚强。也许，《最终幻想XII》中的瓦恩就是我们最后一丝幻想的寄托；也许，这就是为什么巴尔弗雷亚是故事的主人公，却不能成为“幻想”的主人公。瓦恩在FF12中的成长，是一种与过去的诀别，踏上那飘逸着希望的未来之路。只有那走过的路，才能让我们体味旅程的悠远；只有不灭的幻想，才能让我们铭记曾经的那份感动。虽然，一切的一切，在慢慢地变得遥远。

我想，我是应该感谢幻想，感谢最终幻想，感谢最终的幻想的，正是一次一次的幻想教会了我从另一个世界审视我们这个世界——虽然我知道，那个曾经幻想中的世界，只是属于曾经，然而我对最终幻想总会有一分期待，我从前期待，现在期待，将来，还会期待。因为那一点点没有随时间流走的东西，我忘了忘记。

七点半的黄昏，残阳染红了天；风的影子变得很长很长。简简单单的，这个关于幻想、关于时光、关于我们的故事讲完了。只不过，会有新的“我们”走进这个故事，当从前的那些少年都不再年少的时候，每一个人也都成为了他自己故事中的主人公，只是，我们自己却再也不会经历这样的故事。

“最终幻想”，曾经陪伴我走过了一段又一段漫长的岁月。我对幻想的世界曾是那么的熟悉，现在我却怀疑，怀疑我是不是还真的记得那个美好的世界；怀疑那些和我一样曾经被“最终幻想”鼓噪得热血奔流的少年是否还记得那没有终结的幻想。我们是不是像艾特玛托夫的《一日长于百年》中由于酷刑而忘记所有往昔的“曼库特”一样，在扭曲的现实中忘却了那些远去了的记忆？也许，只有当我们改变了太多的时候，才会发现，我们再也变不回从前；也许，幻想之所以美好，就是因为它永远会在远方召唤着一个崭新的你；也许，最终的幻想最终只能幻化在你的幻想中。当我终于明白，“最终幻想”从来就不是幻想的集合，那些经过的和那些将要经过的，都会永远地在岁月的风中回响，也就终于明白了为什么“少年说成长太寂寞，少年还说：我，一无所有。”

当我再一次见到人间蒸发已经两年之久的马克刘的时候，他正坐在麦当劳靠窗的桌前，表情十分暧昧地啜着一杯可乐。我们遇见，却只说了句，再见……

□文/joni

ポケットモンスター Pokémon パール

ポケットモンスター Pokémon ダイヤモンド

□文/ MelonGx 皮卡秋

NDS	本刊译名：口袋妖怪·钻石/珍珠			CERO A
	任天堂	4800日元	2006.9.28	
角色扮演	卡带	日版	1人	1 Gb

任天堂之看家力作 万众瞩目 金秋登场

第一章 快乐新旅程

游戏开始，七釜户（ナナガマド）博士便会出场介绍游戏的操作方法，冒险世界，以及让玩家决定主角是男还是女，并为主角起名。故事中，我们的主角是女生，名字叫做小光（ヒカリ）。选好主角、起好名字后，博士便又介绍一位与主角性别相反的金发少年（也就是主角的宿敌）并且为他起名。起好名字后，珍珠钻石的故事便开始了。现在把镜头放到我们主角所在的城镇——双叶镇（フタバタウン）。



↑开始游戏时，博士会为大家解答操作的问题以及小精灵的世界观。还是要认真听哟！

■游戏冒险的开端——红色暴鲤龙?

故事一开始，便讲起了湖中出现红色暴鲤龙的传说——难不成真是「一只红色暴鲤龙引发的血案」？原来是主角在看电视……虚惊一场。电视节目结束后，主角便下楼。这时妈妈突然来到楼下，说宿敌刚才来找，而且很急。看来事不宜迟，得赶快出发。



↑出发前，妈妈提醒小光，草丛中有许多野生小精灵，要小心。

去哪儿好呢?正巧左上角是宿敌家。正准备开门进去……咚！与宿敌撞个正着。

哇！好痛呀！……原来是小光同学啊。喂！我们去湖那边，动作快！先说好，慢的要罚100万元喔！！……糟糕，忘了东西」说完宿敌飞奔回家，主角此时也跟进屋，结果宿敌大为光火，狂K主角一顿后飞速离开。



↑小光和宿敌的第一次对话。

来到201号路，宿敌已经在路口等着了：「喂，刚才看了电视吧?那个红色暴鲤龙，我觉得就在我们镇附近的那个湖中！来，我们一起去寻找吧！」之后宿敌强制加入主角队伍。正要向右走进草丛时，主角突然想起妈妈的话，只好向左边的大路而行。走到尽头便到达我们的目的地「神事湖（シンジこ）」。



↑宿敌以为电视节目中的红色暴鲤龙就在镇边的湖中，忙拉小光一起去寻找。

进入湖中，发现一名博士和副主角（选女主角时，副主角是名叫光辉（コウキ）的男生；选男主角时，副主角则是名叫小光（ヒカリ）的女生，正巧与本文主角同名）正在湖边的草丛中做研究。之后博士一行人忘了拿手提包就离开了湖边草丛。这时宿敌发现了那个手提包，便带主角过去看，谁知此时两只小精灵袭来……紧急情况只好打开背包——又到了三选一的时间啦！



↑哇！小精灵袭来！

初选小精灵：

（左）	草系	001	ナエトル
（中）	火系	004	ヒコザル
（右）	水系	007	ポッチャマ

战斗完之后，宿敌告诉主角他选了克制主角属性的小精灵。正在此时，副主角突然回来了……糟糕，擅自用了别人的小精灵啦。此时宿敌却做起缩头乌龟，让主角带头去挨骂……但赶到路口，博士却没有怪责主角一行人，先和副主角回研究所去了。



↑博士叫副主角一同回到研究所去了。

回到家后，妈妈建议主角主动向博士说明情况。临行前妈妈给主角一份出行礼物——跑步鞋（ランニングシューズ），自此便可以按B键加快行走速度啦（屋内户外均可）。



↑小光从妈妈的手中拿到了跑步鞋。游戏里的细节真是丰富！

从201号路往右走，很快便能到达真砂镇（**マサゴタウン**）。刚一进镇就被副主角引到博士研究所门口。然后见到宿敌一脸郁闷相冲出来，看来他被博士骂得好惨了。正当主角为此心里忐忑不安时，出乎意料地博士并没有责怪主角，还赞赏主角对小精灵的热爱，并将刚才所选的小精灵送给主角做礼物。当然，作为要求，博士要主角参与小精灵图鉴的收集记录工作——小精灵图鉴到手！



↑小光从博士的手中拿到小精灵图鉴。

离开研究所后，副主角便带主角介绍镇内的设施：小精灵中心Pokemon Center（简称PC）和友好商店Friendly Shop（简称SHOP），然后交待主角别忘了回去向妈妈汇报。

回到家，妈妈帮主角回复小精灵HP之后，决定支持主角外出旅行，并送主角一本冒险笔记（**ぼうけんノート**）。正在此时隔壁的大婶（就是宿敌的妈妈）冲进来，说宿敌连招呼都没打就先走一步了，请主角帮忙将一个包裹（**おとどけもの**）送给他。主角接受之后，便开始了漫长的冒险旅程。

■主角初进城！

从真砂镇上方的202号路走，见到副主角，他会给主角演示如何捉小精灵。我们还发现副主角拿走了博士3只中最后一只小精灵。演示完毕后副主角给主角5个精灵球后先走了。一路打过训练员便来到了长寿市（**コトブキシティ**）。

刚进城就遇见副主角，从他口中得知这城市的小精灵学校貌似很有名，去看看好了。哇！宿敌竟然就在这里！把包裹交给他，他便拆开来看……原来是2张地图。由于多了一张的关系，他便将其中一张分给了主角（地图到手！）。此时宿敌向主角表示了他成为最强小精灵训练员的「远大志向」并对主角下起挑战宣言，然后飞速离开现场。



↑小光从宿敌处得到一份地图。另外，打败右边的两位训练员还能获得TM10喔。

TIPS:

①学校内右边有2名训练员可以和主角战斗，战胜他们2位后，左边的训练员会给主角TM10觉醒之力（**めざめるパワー**）（TM者，Technical Machine招式机器是也）

②学校左边是GTS中心，可惜没有徽章不能进去。拿了第一个徽章之后便可以使用GTS的全部功能，与全世界的玩家通过WI-FI上网交流、交换、对战了。

③市右边通往203号路的路口建筑中可以拿到对战中1/5几率先攻的道具先制之爪（**せんせいのツメ**）；左边的218号水道虽然暂时不能游过去，但出口处有名钓鱼老伯会送给主人公破烂钓竿（**ボロのつりざお**）。



↑小光在长寿市左边的出口处拿到了破烂钓竿。

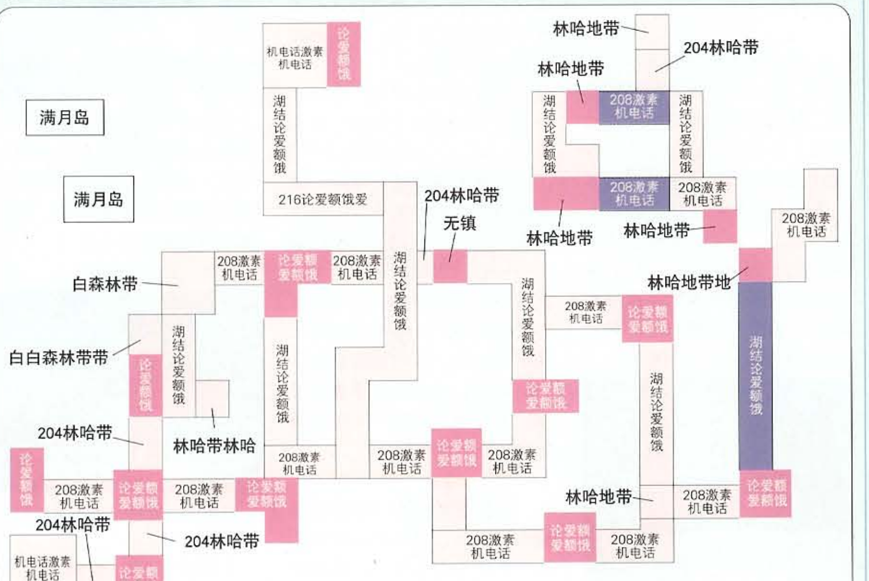
在PC回复HP后，继续往上走，被一位紫衣大叔问到身上有没小精灵手表（**ポケッチ**，即Pokemon Watch），主角刚开始冒险，当然没有啦。于是大叔便自我介绍说他是小精灵手表的发明家，现在正在举办一个活动，要主角在长寿市里找出3个小丑（**ピエロ**）并回答他们的问题，答中后得到3张兑换券，回来找他换得一份手表做礼品。

找那3个小丑倒挺简单的，头戴猫耳状的黄色帽子的就是了。Quiz嘛……其实根本没必要翻译问题，因为正确答案全是「**はい**」！得到3张兑换券后便成功换得手表。

小精灵手表会显示在NDS的Touch Screen中。刚入手时便拥有（01）NDS数字时钟、（02）计算器、（04）计步器（方便孵蛋用）、（05）查看身上小精灵4项机能。

■黑金市的矿区冒险！正式开始吧！

往右边出城，宿敌会来找你第一次单挑！战胜宿敌之后继续旅程。穿过203号路，来到了一个洞叫做黑金大门（**クロガネゲート**），一进洞便发现一名胖子叫住主角，然后给主人



基本按键

方向键：主角移动、项目选取、陷阱脱身等
A键：对话、项目确定、其它需要选择的场合确定
B键：取消、退出到前一个画面，配合方向键加速跑、自行车档切换
X键：弹出菜单
Y键：特殊道具登陆后的快捷键
L键：可以设置用来代替A键
麦克风：控制音符鹦的行动
上屏幕：游戏的进行大部分在该屏幕显示
下屏幕：显示和使用手表各种功能、战斗中选择精灵、招式或者物品、精灵图鉴详解。

图鉴模式

ポケモンをさがす：精灵搜索，可以按编号、50音、身高、体重、名字、属性等搜索
ずかんをみる：查看图鉴，包括精灵资料、叫声、分布地点、和主角身高比例
图鉴升级后还多一项全国图鉴与新奥图鉴的切换。
战斗模式：四个按键分别代表：红（选择招式）、黄（使用道具）、蓝（逃跑）、绿（切换精灵）

背包模式

从左到右分别是：冒险道具（**どうぐ**）、恢复道具（**かいふく**）、精灵球（**ボール**）、技能机器（**わざマシン**）、果实（**きのみ**）、邮件（**メール**）、战斗增强道具（**せんとうよう**）、重要道具（**たいせつなもの**）

图鉴模式

文字显示速度（はなしのはやさ）：慢、中、快速
战斗招式动画（せんとうアニメ）：看、不看
战斗规则（しあいのルール）：选择换人、持续战斗
音效（サウンド）：双声道、立体声
按键设置（ボタンモード）：普通、start代替X、L代替A键
对话边框（ウインドウ）：1-20
确定（けってい）：设置完后保存
消除记忆方法：如果想消除记录，只要在开始画面同时按下UP+B+SELECT键，然后两次选择“是”，这样你就可以重新开始游戏了。

游戏秘籍

xxxばんどうろ	xxx号道路	ヨスガシティ	缘市
xxxばんすいどう	xxx号水道	ズイタウン	隋镇
シンジこのほとり	神事湖畔	カンナギタウン	巫镇
フタバタウン	双叶镇	トバリシティ	帐幕市
マサゴタウン	真砂镇	ノモセシティ	野濑市
コトブキシティ	长寿市	リッジこのほとり	山脊湖畔
クロガネシティ	黑金市	ナギサシティ	海滨市
ミオシティ	水尾市	ポケモンリーグ	小精灵联盟
ソノオタウン	园宁镇	エイチこのほとり	英知湖畔
たにまのはつでんしょ	谷间发电厂	キッサキシティ	刀锋市
たたらせいてつじょ	达达拉炼铁厂	ファイトエリア	战斗地带
ハクタイのもり	白带森林	サバイバルエリア	求生地带
ハクタイシティ	白带市	リゾートエリア	休养地带
テンガンざん	天眼山	ハードマウンテン	风林火山



公HM06碎岩（いわくだき）（HM者，Hidden Machine秘传机器是也），但需要拿到徽章才能使用其地图功能。往右走打完几名训练员，很快便出洞到达黑金市（クロガネシティ）。



↑秘传机器06 GET!

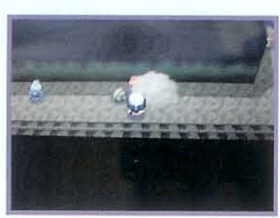
一到黑金市，就有位老兄问主角有没徽章？主角还没挑战过会馆，当然没有啦。于是他便拉主角去GYM，但到达GYM时却发现宿敌站在门口，貌似出了点状况：

「……啥呀，又是小光同学。现在才来？果然又和以往一样慢吞吞的。……你问我怎么回事？馆主不在呀！……对了，他一定是逃跑到黑金煤矿（クロガネたんこう）去了！算了，我不管你啦，反正我早已拿到徽章。」



↑小光来到黑金GYM，被宿敌告知馆主不在。

按着宿敌的提示，主人公来到了黑金市右下角的黑金煤矿。在煤矿的最深处发现了正在勤奋工作的 佃（ヒョウタ）馆主。他在演示了一遍碎岩的地图功能之后，便接受主角的挑战，回GYM去了。 佃馆主使用的小精灵为岩系，小拳石和大岩蛇不用说、很好对付，但最后一只No.36**ズガイドス**物攻威力较强，要注意。战胜馆主后得到煤炭徽章和TM76岩石伏击（ステルスロック），同时HM06碎岩机器的地图功能可以使用了。


↑小光在黑金煤矿深处找到了馆主。正演示碎岩机的使用方法。

■大附录：Wireless无线通讯篇

走进黑金市的PC准备回复HP，赫然发现B1F（地下一楼）已经开启。马上下楼，即刻被一位柜员小姐叫到柜台前，并得到朋友手帐（ともだちてちょう）。和朋友们在PC B1F Wi-Fi通信成功一次后，便能在此手帐中查到Friendly Code，利用它可更方便地查找全世界的玩家们，进行单对单的小精灵交换、对战。

之后回到长寿市时，学校左边的GTS中心也将可以进入。在那里可以通过Wi-Fi与全世界的玩家进行集体小精灵交换。



↑小光在小精灵中心BIF得到朋友手帐。小光来到了GST大楼门前。哇，好漂亮的建筑！

第二章 不稳的暗涌

从左边离开黑金市时，忽然又见宿敌赶来，他以领先者姿态向主角揶揄了一番后迅速离开，真是讨厌的家伙。既然宿敌领先了，主角也不能闲着。先进「黑金大门」的洞穴深处探一探，在B1F发现了TM70闪光（フラッシュ）（吓？老秘传机器05降级啦？）和一个地下湖泊，由于目前不能冲浪，只好先返回。



↑小光在黑金大门B1F找到了TM70「闪光」。

夜幕逐渐降临，在草丛中发现了白天捉不到的小精灵，机会可别错过。

■银河兵团登场！

回到长寿市，正准备往上边出城，赫然发现博士和副主角被两人物缠住了。原来那两名自称是银河兵团（ギンガだん）的可疑人物用武力要挟博士，如不把小精灵进化的研究成果交出来，就恐吓说要对副主角动武！副主角也生气了，堂堂男子汉怎能在女生面前示弱？便联合主角与那两名可疑人物开战！一场2V2对战过后，两人终于撤退。



↑银河兵团缠住了博士和副主角光辉他们。



↑光辉与小光与银河兵团2V2对战开始啦。

事后从博士的口中得知，那些自称银河兵团的家伙，似乎一直在追逐着小精灵的强大力量。但他们究竟想用这些力量来做什么？此时博士需要主角紧密配合他的小精灵进化研究工作，而副主角此时也为主角明确目标和加油。主角答应后，他们便赶回研究所。此时忽然来了一名大肥仔，自称是长寿市电视台的工作人员，对刚才的战斗赞不绝口，并送主角一个附件包（アクセサリ-いれ）。在冒险的旅途中会得到各种不同的附件，将来的选美大赛中会用到它们。



↑小光得到附件包。

往上走经过204号路，来到废弃捷径（あれたぬけみち）。之前来过的朋友会发现这里被许多碎石挡路，现在有了碎岩机器便可通过了。左边的一片碎岩区中有TM39岩石封印（がんせきふうじ），右边则是出口。出去时仍是204号路，路的左边有TM09种子机关枪（タネマシンガン），而后往上直走则到达园宁镇（ソノオタウン）。

■发电厂危机！

园宁镇名副其实是一片大花园，整个镇均以种植花草为生。镇上的花店中可得到傻鸭喷壶（コダックじょうろ）种植树果浇水用（浇水时还可以左右走动，给同一块地的其他树浇水），右边的女孩会给主角一天一个No.01-15果实，柜台则可以用指定果实换选美用附件。镇上的民居中还能得到TM88啄果实（ついばむ）。



↑花店的大姐姐给了小光一个傻鸭喷壶。

往右行至205号路，发现一名小萝莉…噢不、小女孩迷路了，请求主角去发电厂找她爸爸过来。很快到达右边一堆风车的谷间发电厂（たにまのはつでんしょ），却发现门口已被一名银河团员堵住。银河兵团究竟想在这搞什么名堂？二话不说与那名团员开战，可战胜他之后却发现要进门去还缺一把钥匙。



↑小萝莉拜托小光一定要找到他爸爸出来。

205号路上方已被银河兵团占领，不能通行。回到小镇，发现左上角园宁花圃（ソノオのはなばたけ）已可进入。进去后，果然见两名银河团员正在威胁一位老伯！与他们开战（一对一连续两场）打败他们后，他们留下发电厂钥匙（はつでんしょキ-）撤退。主角顺利拿到钥匙，并获赠老伯的一瓶甜蜂蜜（あまいミツ）。



↑小光拿到了发电厂钥匙。

（小）甜蜂蜜使用说明：

①直接在草丛/水道/山洞中使用，必定遇到野生小精灵。

②将蜜糖装置于路上的黄色大型蜜蜂窝（见右图），可引出某些稀有的小精灵。如：**ミノムッチ、ヘラクロス、エイパム**、等。（PS：以后还可以找老伯买蜜）。

拿着钥匙去发电厂清场！一路打到最后终于见到一名叫火星（マ-ズ）的银河兵团干部（这名字起得真够火星），她说银河兵团占领发电厂，只是需要发电厂的强大电力罢了——自己想要就可以滥用武力抢夺？强盗逻辑！主角愤然向干部挑战，一番激斗后终于将干部击败，成功打跑银河兵团。此时，小女孩终于能来发电厂见到她爸爸啦！可惜主角什么礼物也没得到。

■白带森林：初次二人组队！

主角继续旅程。穿过205号路上行部分，到达了白带森林（ハクタイのもり）。进森林前的小屋可回复HP。甫一进森林，就有一名叫做红绢（モミ）的小姑娘因为害怕刚才的银河兵团而要求与主角同行，并担当每次战斗后回复主角小精灵HP的工作。一起同行后，野生小精灵战和双人训练员战是两人出场（不用担心她的吉利蛋，每次新战斗必回复的），单人训练员则只有主角出场。野生时必须打倒其中一只小精灵才能捕捉另一只，否则两只都捉不到，因为精灵球无法定位捉哪只。到达森林出口时她便离开。离开森林后，再往右走一小段，来到白带市（ハクタイシティ）。



↑小光红绢战斗后能回复满HP。

■白带市（ハクタイシティ）

白带市的建筑很多，有地下探险爷爷的家，姓名判断师的家，还有单车店、GYM……等。

①地下探险爷爷的家：在PC的旁边，主角与爷爷交谈能获得探险装备（たんけんセット）。拿到后即可直接使用，进入地下城寻宝。

②姓名判断师的家：本作给自己捉的小精灵改名的地点，已经进化成一栋大楼。1F有位小女孩用No.1xx通信交换No.xx水松鼠，2F的一位老婆婆会给主角TM67废物回收（リサイクル）。

③PC中有位大姐会给小精灵手表增加（06）亲密度检查器（なつきチェッカ-）机能。

主角往上走时，发现一栋需要砍树才能进去的大厦，上前一看，原来是银河兵团的地盘。看来这个组织在白带市的势力很大，要多加小心。这时走来一名金发小姐，她的名字叫白菜（シロナ），是一名正在做小精灵神话传说的调查的训练员。她说这个白带市建造了一座古代小精灵的雕像，好像有非常强大的神秘力量留在附近，如果主角在寻找传说小精灵的话不妨去那看看。然后她送给主角HM01居合斩（いあいぎり、又名「砍树机器」）。



↑小光从白菜姐姐手上得到秘传机器01。

到白带市，当然要挑战GYM！白带GYM是一个过关斩将式的3D画面道馆，主角需要根据提示依次找到4名训练员并

与之战斗，全胜后才能挑战馆主奈多音（ナタネ）。馆主的压轴小精灵为宝石版中大家熟悉的双色玫瑰（ロゼリア）最终进化型，速度快，要加倍留意。战胜馆主后获得森林徽章和TM86植物捆绑（くさむすび），HM01砍树机器的地图功能也能使用了。



↑战胜奈多音馆主，就可以得到森林徽章！

■赶走银河兵团，救出店长，取得单车！

下方的Cycling Road入口会见到二号主角的爸爸，遇见超过30种小精灵时，他就会送给你学习装置（がくしゅうそうち）。由于没单车进不了Cycling Road，主角便来到了PC下方的单车店，却发现店长不在。从店员口中得知店长被银河兵团捉走了。

马上奔向那幢银河兵团大楼（右边的小道上有TM46小偷（どろぼう）），经过一连串战斗之后终于打败银河兵团干部撒旦（サターン）和朱比特（ジュピター），将单车店老板救出。回到单车店，立即获赠最新款的单车（じてんしゃ)——按B可切换「普通」与「神速」两种速度。



↑小光终于拿到了单车。

■外传：白带森林的洋馆（之一）

得到白带GYM的森林徽章后，主角回到森林内，注意上了最上方那间看似很豪华的建筑（森林洋馆もりのようかん）。砍树后进入（屋外的右上角有隐藏道具玉虫石板たまむしプレート），发现这竟然是座鬼屋!……还好主角有除虫喷雾。在2楼拣到不少道具如森林羊羹（もりのヨウカン）、恐怖石板（こわもてプレート）、TM90替身（みがわり）等。主角发现2F的某房间有台电视机，播着奇怪的电视节目；而且它旁边的另一房间进屋后，主角会发现一个小女孩从隔壁房间走出门，但过去视察时却又不见人影了……这是否预示着会发生什么事件呢?

第三章 长途跋涉的一天

在Cycling Road飙车其实并不是件很爽的事情……因为好多使用飞行系PM的训练员来找你单挑。到达终点后，一名金发女孩会送主角一面旗（フラッグ），估计又是一款选美用的附件。

■神秘的蓝发男子

往下走则是207号路，通回黑金市。在一个十字路口又见到副主角，问主角图鉴收集得如何，并且带来一份给主角的礼物，但要主角选择在左手还是右手（其实不管选哪只手结果都是一样的）。得到道具对战搜索器（バトルサーチャー）和POKETCH新机能（07）探宝机（ダウジングマシン）！



↑副主角光辉问小光：战斗搜索器和探宝机在哪只手?

去黑金市回复HP之后，飙车回到207号路的右侧，打完训练员后很快到达天眼山（てんがんざん）。在山洞里遇见一不知名蓝发男子走来并对话：

「你了解这个世界的起源吗? 这座天眼山，据说是新奥地区最早发现的地点。那时候的世界应当是没有像现在那样的任何争端的，小精灵比拼等和现在相比可谓完全不同。既然你是小精灵训练员，我想要让你尽量记住这番话。虽说人的心灵总是脆弱的，某些东西对他们来说要做到很难。就这样，抱歉阻你时间。」说完他便离开了。此人究竟是何方神圣? 为什么对一名陌生人讲那么多大道理? 算了，暂时不理会他。往右走没几步路就能出洞，来到208号路。



↑神秘男子对着小光讲了一堆很玄的东西。

走在208号路的桥上发现不远处有个小瀑布，但暂时还不能上去探险。过桥后发现一间叫做「果实爷爷之家」的小屋，在里边可以找爷爷一天拿一个No.01~15果实，找小孙女则给小精灵手表加上（08）果实搜索器（きのみサーチャー）机能。另外在下边有一位大叔给你重要的石头（かなめいし），貌似是一块山洞边弄来的石头碎片。之后主角便进入了缘市（ヨスガシティ）。

■选美大赛会场

一进入缘市，就遇到一只兔女郎小精灵向着主角奔跑、投入怀中。随后一位大姐姐赶到，感谢主角遇到了她的小精灵，并告诉主角她的名字叫美美（ミミイ），是选美大赛的审查员。然后她邀请主角到选美会场来，有一份好礼相送。

走在缘市空旷而宁静的街道上，顺便打探各种消息。这不，找到一位选美大赛会场的向导，正巧让他带路。到达会场后，却发现一名全身行头为紫色的贵妇人站在门口。主角正要说Excuse me时，贵妇人终于反应过来：「哎哟，对不起! 我挡住你的路了。你是来参加选美大赛的吗? ……喔。那么请玩得尽兴~BTW，缘市GYM的馆主美莉莎，她不仅小精灵对战实力一流，选美大赛的战绩也简直酷毙了! 有机会的话一定要来和她比试一番喔! 」之后紫色贵妇人离开。

主角进入选美大赛会场……咦? 除了审查员大姐姐外，妈妈也在这? 三人立时惊喜无比。这时主角才知道妈妈原来是当年的选美冠军呢! 而美美则是妈妈在选美比赛时同甘共苦的死党。一番愉快的交谈后，美美按约定给了主角附件「漂亮闪光粉（キラキラパウダー）」，之后便回去审查选美大赛。妈妈也给了主角一套选美大赛用的洋装（ドレス，女主角是粉红色公主连衣裙，男主角未知）之后便启程回家。



↑美美这时才知道，原来小光是她当年好朋友彩子的女儿。人物关系出其不意。

■小精灵选美大赛

现在就可以参加选美大赛啦! 选美大赛会场分3个柜台，右边是练习场，中间是比赛，左边是与朋友通信选美对战。要参加选美大赛，妆扮、舞蹈、招式，三样缺一不可。妆扮除了靠附件的衣饰穿戴外，还靠制作面饼（ポフィン）给小精灵增强营养。面饼盒（ポフィンケース）可以在缘市正下方小屋「小精灵爱好协会」的会长处得到，而制作粉饼的地点就在「小精灵爱好协会」左边的小屋。舞蹈则是类似Konami的「跳舞机」系列游戏，完全考玩家的NDS Touch Screen触笔反应水平。招式方面，本作则采用了与GBA宝石版完全不同的系统。

■缘市（ヨスガシティ）

缘市的环境比较优美，空气新鲜。适合居住及参与各种的休闲活动。这不，市的最上边就有一条小精灵散步道。在那里训练员可以带着可爱的小精灵一起散步。怎样才算「可爱」呢? 唔……像暴鲤龙那类是肯定不行的。皮卡丘应该可以，但暂时捉不到……未进化的初选小精灵? 呢，貌似主角的已经进化了……干脆就傻鸭好啦! 在散步道中能够得到TM43秘密力量（ひみつのちから）、TM45着迷（メロメロ）、怪物石板（もののけプレート）以及能使战斗所得金钱x2的金币护身符（おまもりこばん）四样道具。

■金币护身符竟然在这个鬼地方!

来到缘市PC旁边的小屋，原来这里是新奥地区小精灵电脑管理员水树小姐的家。之后存放小精灵的电脑就会改名为水树的电脑（ミズキのパソコン）。来到市的右下角那栋大厦的2F能得到道具贝壳之铃(かいがらのすず），装备上与小精灵对战，可将给对方伤害的1/8回复为自己HP。至于市的左下角那栋欧式风格的白色建筑物则是教堂，但似乎今天没有礼拜活动……

去缘市GYM，馆主竟然不在? ……四处找也不见人影，只好暂时放弃挑战。正要离开缘市时，宿敌再度出现并和主角单挑! 战胜宿敌后他告诉主角，在较远的帐幕市（トバリシティ）还有一间GYM可以挑战，让主角去那试一试。

■踏上漫长的艰辛之旅

主角走到下边的212号路出口，却发现电视台封了212号路拍电视剧外景，不能通行。于是主角只得往右边的209号路出发。在城里打听到了关于遗迹的情报，也好，过去看一看。正当主角要出城时，发现有位肥仔大叔站在城边，问主角有没兴趣领养一颗小精灵蛋? 恰巧主角身上有小精灵空位，便欣然接受。

来到209号路，找一名钓鱼大叔拿到了好钓竿（いいつりざお）。咦? 不远处的小溪边有只野生皮卡丘? 上前去看看……晕，原来是一名COSPLAY皮卡丘的训练员! 空欢喜一场。继续走，途中见到一个类似火山口的地方，可以将刚才208号路上得到的かなめいし装上去。



↑御灵之塔……的遗址?

快到隋镇（ズイタウン）时主角发现一座失落的塔（ロストタワー）。在塔外不远处能得到TM47钢之翼（はがねのつばさ）。主角进入塔中调查——原来是座幽灵塔! 挑战完所有训练员后来到顶层，主角获得了HM04怪力（かいりき、又名「推石机器」）和减少小精灵出现率的辟邪符（きよめのおふだ）。（中途的道具：2F有圆石まんまるいし，4F有TM27报恩おんがえし）

■隋镇的遗迹

相传一千多年前，西边的大国曾派遣使节来到了新奥地区，为两国文明的发展作出了突出的贡献。当时的人们为了纪念西域来的客人，便把他们所居住的小镇命名为「隋镇(ズイタウン）」。直到现在，小镇上还保留着当时的一处遗迹（ズイのいせき）……什么，遗迹? 主角顿时心痒痒，想要进去看……原来是间字母兽UNOWN的遗迹。主角在考古学家MelonGx的超强翻译帮助下，按右上、左下、右上、左上、左上、左下的路线，终于去到了遗迹最深处，最终可以获得四样道具：金蛋（きんのたま，卖5000块钱的）、升级糖（ふしぎなアメ）、奇异石板（ふしぎなプレート）、怪异蛊（あやしいおこう），和以下这段话：

FRIEND

当所有生命遭遇其它生命之时，将会有事件发生。

■再度起程

210号路是高草丛地带，我们可以利用「高草丛不能行车」的特点骑单车，避开野生小精灵。途中有位女子会给主角TM51。走到210与215号路交叉口，发现一间咖啡店，进去坐一坐……没想到里面的服务生和顾客几乎全是训练员! 还好柜台可以买磨磨牛奶（モーモーミルク）回复HP。咖啡店左边被四只傻鸭堵口了，它们好像非常头痛的样子，可是主角目前束手无策。

215号路全天候下雨，而且

是一条蜿蜒曲折的复杂路线，训练员和草丛多如牛毛，避无可避。我们的主角终于还是捱到了最后，顺利到达帐幕市（トバリシティ）。途中主角捡到了TM34电击波（でんげきは）、TM66、拳头石板（こぶしのプレート）。

■帐幕市（トバリシティ）：疯狂购物，物价飞涨！

进入帐幕市，发现银河兵团的人马集合在市北部的仓库处。又要发生啥事？先不管他们，进城兜一兜。哇！百货公司、游戏机中心，全在这座城市集结，荷包无可避免要大出血……

① 百货公司：1F卖药和精灵球，2F卖战斗药品和增加努力值的兴奋剂，3F卖招式机器（新机器中好多熟口熟面的旧招！），4F卖附件，5F则是汽水自动售卖机。另外，1F能获得附件「副主角初选精灵的面具」，2F某柜台可以为主角的小精灵手表增加（11）计数器（カウンター）机能，5F有位肥仔会给主角铁针球（くっつきバリ）。

② 游戏中心：拿到COIN CASE（コインケース）之后就可以买游戏币。本作的游戏中心里只有拉BAR游戏。如果连续启动10次REPLAY，则能得到TM64大爆炸（だいばくはつ）。

③ COIN CASE在GYM下方2间小屋的右边那间，里面一名小丑身上。但拿的方法比较BT，需要猜在那个小丑的哪只手，可实际在哪只手却是完全随机的。主角干脆就指定一只手反复猜，直至猜中。

④ 游戏币兑换中心：这里没有小精灵兑换，但招式机器和携带道具储量丰富。其中还有一些旧版热门招如「剑舞」、「替身」等也能在此兑换。但问题是比起GBA的前作，本作的兑换道具身价暴涨！三大兑换招「十万伏特」、「冷冻光束」、「喷射火焰」身价竟暴涨至10000游戏币！一些以往几千元可买到的、甚至免费的如「觉醒之力」、「迁怒」、「报恩」等也涨至6000–8000游戏币。就算是游戏中心777达人，为得到它们需要连中数百次777，对他们而言也是噩梦……

⑤ GYM下方左边那间小屋，屋主会给主角的小精灵一天按摩一次，增加小精灵亲密度。小屋外面的大叔会给主角TM63扣押（さしおさえ）。

⑥ 右上角的银河大厦：看来这里是银河兵团的一个核心据点了，目前无法进入。

■真正的3rd GYM！

帐幕GYM是个格斗场馆。但可能由于工程建筑的关系，需要来回推动那些机床才能到达小李（スモモ）馆主处。馆主的最后一只小精灵竟然是「波导之勇者」**ルカリオ**！速度快物攻强，而且还是钢系，大家务必小心。打败馆主后获得砖块徽章和TM60吸血拳（ドレインパンチ），HM02飞天机器的地图功能可以使用了……等等，徽章启动的是HM02飞天机器，而不是刚才在隋镇幽灵塔中得到的HM04推石机器？



↑战胜小李馆主，获得砖块徽章！

离开GYM，忽然发现副主角慌慌张张地来找主角叫救命，原来他的图鉴被银河兵团抢走了！主角一路跟过去，到达刚进城的那个仓库处，只见副主角正在和两名银河兵团团员争执着。主角二话不说，立刻加入战圈！二人合力打败银河兵团后，其中一名不甘心地将图鉴扔回给副主角，和另一名悻悻走进仓库小屋。主角跟进去，发现里面的通路被一道门封锁着，没钥匙进不去。但这趟总算是没白跑，主角在旁边拣到了HM02飞天（そらをとぶ）！

第四章 黄昏草月

从下方的214号路离市，不远处会发现一个山洞，洞里住着一名遗迹狂热者（いせきマニア）。他会让主角把所有26个字母的UNOWN收齐然后找他。在旁边可得到TM28钻地（あなをほる）。本作钻地机器的山洞逃生地图功能较GB/GBA有更明显的减弱，某些楼房之类的地方已不能用，但战斗时威力增强至80。

214号路上有大量的道具，其中巨型植物根（おおきなねっこ）可使吸血招式的自身回复量加倍，心之鳞片（ハートのウロコ）可作将来小精灵学习低等级招式用。

■湖边的度假村

走过214号路后便到达山脊湖畔（リッジこのほとり）。湖的入口被两名保安以保护湖泊生态为由而拒绝进入，只能继续向下走。结果我们来到一处别墅区。

刚进别墅区，就发现一栋别墅的女主人钥匙丢了，被困在门外进不去。主角一路用探宝机搜寻，终于在别墅区接近出口处找到了钥匙（ルームキー）。把钥匙交给女主人后，主角便能获赠全状态回复的特产煎饼（フエンせんべい）。



↑小光在这找到了隐藏的钥匙。

别墅区的环境很优美，有泳池、山坡，房间也很宽敞明亮，可惜不能住。山顶上是游戏设计者在游戏中的度假屋，收齐图鉴时或许可以找他。山坡中间是餐厅，可以找里面用餐的训练员Double-Battle。在出口左下方的一栋别墅能得到TM92欺骗小屋（トリックルーム）。出口处可以与保安对话回复HP。另外，右边通往海滨市（ナギサシティ）的路由于停电而在大抢修，暂不能通行。



↑美丽的度假村。

离开别墅区，往左穿过213号路的白色沙滩和草丛，便能到达野濑市（ノモセシティ）。途中除了拣到一堆隐藏道具和TM40飞燕疾击（つばめがえし）之外，在沙滩边上「足迹博士的家」中，若您的排头小精灵随主角走了一定的步数（大约12800步），博士会给它一个「足迹奖章」。

■野濑市（ノモセシティ）

野濑市的规模其实类似城镇多一些。虽然设施不多，但挺具有代表性。

① 市的北部是间类似SAFARI ZONE狩猎区的地方，名叫大湿原（だいしつげん）。同样是花500元得到30个球，进去走一定步数捉小精灵。刚进去时，与一位青年对话，便能得到HM05消雾（きりばらい）。

② 在大湿原门口，有一位撑公主伞的小姐会给主角附件「宿敌初选精灵的面具」。

③ 下方靠水边的小屋是学小精灵低等级招式的地方，需要的东西和GBA宝石版一样，是心之鳞片（ハートのウロコ），而不是GBA火叶版的蘑菇。

④ 左下方的小屋中，主角能每天获得No.36–52其中一颗果实。

⑤ 第五章过后，来到市内的水边，冲浪到深处便能得到增强水系招式威力的道具神秘水滴（しんぴのしずく）。

■挑战野濑GYM！

野濑GYM为一水系道馆，里面布有按钮机关控制馆内地板升降，破解机关的秘诀是「每次踩不同颜色的按钮」。马克西（マキシ）馆主的小精灵都是我们熟悉的一些水系精灵的进化，总体实力较平均。战胜馆主后获得草原徽章和TM62潮水（しおみず），HM05消雾机器的地图功能可以使用了。



↑战胜馆主，得到草原徽章！

第五章 古老传说之谜

■废柴团员追逐战！

在大湿原门口见到一名银河兵团团员。这家伙自大过头了，一跟人搭讪就暴露了他们团打算在山脊湖有所动作的阴谋。结果因此他被主角两次追问得超级郁闷，急忙向右出城去了。正要出城时，又遇到宿敌来单挑！战胜宿敌后，他极不情愿地接受主角变强了一点的事实。另外他还问起刚才的银河兵团团员，主角说明情况后，他立马叫主角赶快去追！

向213号路一路追出去，在沙滩上又见到那小子，再追问，他再跑；到了度假村，仍是边追问边跑。一直追到山脊湖的入口附近，那家伙终于避无可避，与主角开战。将其打败后，他因刚才的运动太过激烈，而只能一瘸一拐地逃走。之后主角来到湖入口，碰巧遇见了曾在第二章的白带市给主角砍树机器的白菜（シロナ）小姐。她本来想进湖考察的，结果到现在仍被保安严密防守着，进不去，只好作罢。忽然她想起了210号路咖啡店旁边傻鸭头痛的那件事，便问主角能否过去帮忙医治好它们？主角义不容辞地接受。白菜姐姐便给了主角秘传药（ひでんのくすり）。



↑副主角光辉问小光：战斗搜索器和探宝机在哪只手？



↑白菜姐姐问小光是否知道210号路傻鸭头痛的事？

■解决傻鸭头痛事件！

飞到隋镇（这边走比较方便）。单车速度全开！立马飙到目的地。主角对着傻鸭们使用秘传药，治好了它们的头痛，它们也随后逃进了草丛之中。这时白菜姐姐赶到，一方面感谢主角帮忙做了件好事，另一方面又请主角帮忙将一个护身符（こだいのおまもり）交给巫镇（カンナギタウン）她的奶奶。主角接受这个任务后，便向210号路上段出发。



↑小光对着傻鸭们使用秘传药，傻鸭们的头痛立即好了。

210号路的上段被一片灰蒙蒙的大雾所笼罩，主角需使用消雾机器将其吹散。穿过草丛后，便是一条蜿蜒而陡峭的山路。在路途中，主角看到了某处的山上有一排整齐的小石子，貌似可以攀爬上去？可惜现在尚未获得这种能力，先将此事搁置好了。一路上挑战了一大群训练员后，主角便到达了山上的巫镇。路途中有TM30影子球（シャドーボール）和野生精灵战必定逃跑成功的烟雾球（けむりたま）。

■巫镇（カンナギタウン）

巫镇是个宁静的小村子，几乎没怎么遭受现代文明的入侵，连Friendly Shop都没能开进来，而以本镇的百年老道具店代替（店内某一名顾客处可获得道具专爱眼镜**こだわりメガネ**）——用途与宝石版的「专爱头巾」相似，但增加的是特攻）。PC中有一位大叔会视主角排头小精灵亲密度而送精灵球，左下角的小屋可给主角的小精灵手表装上新机能（12）模拟时钟，上面正中间则是长老的家。

巫镇的中央是个盆地形结构，正中间是座神殿，前方则貌似是个很古老的山洞，洞口两侧雕刻着两块从没见过的庞然大物的石板。究竟它们是何方神圣?……等等，洞口前站着一名看上去很眼熟的人，对，银河兵

团！看来他们果然是无孔不入呀。上前打败他！



↑赶走银河兵团！

赶走银河兵团的人后，镇中的长老便出现赞赏主角「勇者救村」。忽然，长老发现并问起主角带着的白菜姐姐的护身符，主角才知长老正是白菜姐姐的奶奶。为感谢主角帮忙，长老请主角参观山洞中的遗迹。

■巫镇遗迹的传说

走进遗迹最深处，发现墙上刻着三个奇怪的模样，中间的圆状物还会发光。正在主角为此疑惑时，长老进来讲起有关此处遗迹的传说……

「哦，这壁画……传说啊，世界上存在一位创世纪的神，神拥有强大的力量，创造完世界之后，那些力量化身成为了三只小精灵，它们固若金汤地维持着整个力量体系的平衡。——这是巫镇流传下来的新奥地区的古老传说了。对了，有好东西送给你。这是我孙女以前留下来的，可是她不会用，所以干脆直接送你好了。（得到HM03冲浪なみのり）噢，差点忘了提醒你，要用上这个秘传机器，得先拿到缘市GYM的徽章才行喔！」



↑长老（也就是白菜的奶奶）正在讲述遗迹的传说。

出门之后，发现一名貌似有点眼熟的蓝发怪人在叹息：

「总觉得这世间的争斗越来越无聊透顶了，纵览这世界应该还有更高级别的事物存在啊。对，就像宇宙那样广阔。我的名字叫赤木（アカギ），为了消除无聊的争斗，建设理想的世界，而四处寻找所需要的力量。看来，这里也没有我想找的……我记得我在天眼山见过你？如果有发现任何传说中的力量存在，请一定告诉我，那是使世界获得新生所必需的东西。」说完他便离开。

■终于轮到缘市GYM啦！

直接飞到缘市（你想踩单车/步行么？HOHO～）挑战GYM！这个道馆的机关比较简单，属问答游戏Quiz型。选中正确答案方向的门，就可以避开训练员直接挑战美莉莎（メリッサ）馆主。……等等，这馆主怎么如此眼熟？喔——原来就是那位当时在选美会场见过的紫衣贵妇人嘛！馆主使用的是鬼系小精灵，都是熟口熟面的角色（耿鬼及梦妖进化等）。战胜她后获得三环徽章及TM65影子爪（シャドークロー），冲浪机器的地图功能可以使用了。



↑战胜美莉莎馆主，就可以得到三环徽章！

第六章 水到渠成

■目标:水尾市(ミオシティ)!

离开缘市GYM，只见白菜姐姐早已在门口等着了：「见到你真是太好了！我一直在找你呢。最近银河兵团已经开始有所蠢动了，好像是在以「创建新世界」的名义而进行着一些诡异的行动，状况令人担忧……对了，小光，遗迹好玩吧？如果你对这方面知识有兴趣的话，建议你去到水尾市（ミオシティ）的图书馆查询下古代小精灵的资料和文献。这对完成图鉴应该也会很有帮助的。就这样，See ya！」



↑白菜姐姐让小光到水尾图书馆去查找资料。

飞到长寿市，往左出城，经过218号水道后很快便到达水尾市。之前没来218号路拿破烂钓竿（ボロのつりざお）的玩家可以补拿。在水尾市入口处再次见到副主角的爸爸，他会给主角增强图鉴显示不同性别（甚至不同品种）的小精灵姿态的机能。

进入水尾市，第一间小屋可得到TM48特性交换（スキルスワップ），SHOP上边的小屋则是忘光光老爹的家（终于可以忘记秘传机器招式啦！）。主角正要从中间的桥过河对岸时，宿敌又来找主角单挑！战胜他，然后去挑战GYM！

水尾市GYM是一家钢系道馆，就连内部的建筑亦由钢筋骨架、加上带「＋」号的全自动上下层电梯踏板组成。虽说是家钢系道馆，但附带地面系如大钢蛇、甚至大岩蛇都有不少。终于来到了冬瓜（トウガン）馆主处。馆主的最后一只小精灵使用的钢系招式是特殊攻击，特殊防御不强的小精灵要加倍留意。战胜冬瓜馆主后得到地雷徽章和TM91光栅加农炮（ラスターカノン），之前第三章中途得到的HM04推石机器（怪力）的地图功能可以使用了。



↑战胜冬瓜馆主，获得地雷徽章！

■外传：钢铁岛之旅！

水尾市的左下方有艘游艇可搭载客人，主角坐上游艇，过了不久便到达了新奥地区西北边的钢铁岛（こうてつじま）。岛中几乎全是3X级的岩系小精灵，和不少训练员。在B2F有一名叫做小严（ゲン）的训练员和主角共同行动，又可以每次战斗后回复HP了。让主角惊奇的是，小严的小精灵是「波导之勇者」ルカリオ！正想问他如何得到时，不知不觉已走到B2F的尽头……什么？银河兵团也来这里想搞破坏？绝对不能原谅！两人最后一次使出友情与勇气的力量，终于成功将那两个贼赶跑！在分别的最后，小严给了主角一颗小精灵蛋，并祝福后会有期。



↑水尾市的船员问主角：去不去钢铁岛？



↑小严给了小光一颗蛋。孵化出来的小精灵会是什么呢？（答案：ルカリオ的退化形）

途中能拣到的道具有：使地系招式能打飞行系和浮游特性小精灵、但使用者速度下降的黑色铁球（くろいてつきゅう），以及TM23钢尾（アイアンテール）、磁石（じしゃく）等。

第七章 危机终于降临

■图书馆全员集合！

离开GYM发现宿敌在门口等着，他再次极不情愿地肯定了主角的实力，然后便叫主角上图书馆。当主角来到图书馆3F时——博士和副主角已经在等候啦！



↑博士与三位主角集合在图书馆3F。

宿敌将主角带来后拔腿想溜，在博士严厉的目光之下，只好乖乖坐回来。博士告诉大家他在小精灵的进化研究中遇到了一些困难，需要主角们帮忙寻找传说中的小精灵资料，并且已为三位主角决定好了地点：副主角去老家旁边的神事湖，宿敌去新奥地区最北边、同时也是气候最为寒冷的英知湖（エイチこ），而主角则去214号路那边的山脊湖……突然「咚…咚…咚…」地传来好几声！整个图书馆都受到强烈的震动。众人连忙逃离馆中，向外躲避。这时主角忽然想起白菜姐姐的话，交待博士说迟一步下来后，便开始寻找有关传说的资料。正巧，整个3楼都是新奥地区古老传说的文献。主角一本一本地读着，基本掌握到了古老传说的大概：「传说中整个新奥大陆的起源是由一位创造世界的主神，首先制造出两个分身，让时间与空间开始了运转，接着神又制造出三种生命。神向分身祈祷，生长出万物，神向生命祈祷，万物便有了心灵，创造完世界之后，神便开始长眠。」

■银河兵团:3大湖泊强袭！

离开图书馆时，并未有人发现未央市有被破坏的痕迹。忽然有人报告214号路下边的山脊湖被人用炸弹炸了！紧接着又传来「咚！咚！」两声，看来事态已非常严重。四人随即出发起程。



↑远处传来一阵大爆炸，炸得震天响。

我们的主人公遵照博士的吩咐，首先来到了214号路下边的山脊湖。只见湖中的水已被抽干，鲤鱼王们早已跳得筋皮力竭但仍使出吃奶的力气跳动着。果然是银河兵团搞的鬼！将这帮不知天高地厚的家伙们肃清之时，忽然发现湖中央有个小洞穴！？进入洞穴发现一片荒迹，只见一名蓝色翘头发大叔在中间站着。这家伙貌似有点眼熟？赶快去问问看吧……原来，他就是白带市银河大厦被打跑的其中一个银河兵团干部「撒旦」！想报上次的一箭之仇？没那么容易！很快将这干部搞定之后，他却仰天长笑，说主角来迟了一步，银河兵团早已将湖中的传说小精灵「意志之神」アグノム劫持走了！而下一个目标将会是神事湖……糟糕，博士和副主角他们有麻烦！


↑山脊湖的鲤鱼王跳得精疲力竭。



↑在湖中的小洞里，小光发现了银河兵团的干部・撒旦。

立马飞回家，往神事湖飙车过去。博士在入口处捏着一名银河兵团团员耳朵，告诉主角副主角已经被银河兵团捉住了，要主角迅速救援。二话不说，进去开片！走没多远便发现副主角正被一名同样眼熟的银河兵团干部劫持着——对，就是在发电厂见过的那个叫做「火星」的火星干部！为了营救副主角，主角与火星干部展开了激烈的单挑，终于将其打败！此时火星干部因再次败给主角而面容变得扭曲起来。但是她很快便恢复了正常，然后残酷地告诉大家：主角们仍未成功阻止这次行动，神事湖中的传说小精灵「感情之神」エムリット也已经被捉走了！下一个目标将是——英知湖的「知识之神」ユクシー！

虽然成功救走副主角光辉，但感情之神、意志之神，全被银河兵团给捉走了！

现在只剩最后一个湖了，不容有失！更何况驻守英知湖的宿敌那小子一直以来都标榜自己实力最强。可是主角仍放心不下。飞到巫镇，往左经过

211号路（右段）来到了天眼山的北部入口（此区域中有TM69）。在入口处使用推石，便可通达天眼山北部的地下湖泊（需消雾）。此地小精灵LV骤增至3X，要注意。于此地冲浪、碎岩、推石拣走一系列道具（计有升级糖、PP UP、金蛋、软沙（やわらかいすな）、发光黏土（ひかりのねんど）等）之后，往上边走便可离开天眼山，到达地图北部的暴雪地带——216号路。

216号路的雪势已经很大，某些地段积雪深厚，主角便被迫以龟速穿行。训练员战时的天气也转变成暴雪状态，非冰系小精灵每回合将被扣1/16的最大HP。终于走到了尽头的一间小屋，里边的女主人可以帮主角小精灵回复HP。再度整装出发！往上走来到217号路。忽然暴风雪比刚才还要剧烈数倍！地面积雪更是差不多埋到了主角的头部。但主角也不是这么容易就退缩的，一步一个脚印向前走，终于穿过暴雪地带。（某M：这么恶劣的天气还穿迷你裙？）

在217号路的半路途中、靠左边的一间小屋前，主角从屋主口中得知他的HM08掉在了屋外的不远处。主角忙去门外仔细寻找，找到了TM07暴雪……噢，不是这个！再仔细慢慢寻找，终于被主角在小屋的后方找到了HM08攀岩（ロッククライム）！回到小屋，主角正想将HM08交还给屋主，可屋主却谢绝了，说谁拣到就归谁，并还慷慨地给主角一块冰柱石板（つららのプレート）。217号路右边也有间小屋，屋主会给主角增强鬼系招式伤害力的诅咒护身符（のろいのおふだ）。



↑小光在217号路途中发现了秘传机器08!

就在快要接近刀锋市（キッサキシティ）时，主角发现了英知湖（エイチこ）的入口——可是已经被两名银河兵团团员堵住了，不让进。情况非常糟糕，主角只好改变策略，转入附近的刀锋市去寻找有无可能的援手……

■刀锋市(キッサキシティ)

整个刀锋市均被长年的积雪所掩盖，和外面的雪地一样，不能踩单车。左上角的小屋可用瑜珈王通信交换鬼斯通，但鬼斯通并没有进化成耿鬼！究其原因是鬼斯通身上带着一颗不变之石（かわらずのいし）……正上方的刀锋神殿目前尚未开放，不能进入。下方有艘船通往地图东北部的新岛，但目前仍未起航。

貌似整座城市都没有人为主角进入英知湖提供援助，主角只能先挑战GYM再说。希望宿敌在英知湖里吉人自有天相吧……

刀锋市既被称为「雪之城」，GYM也自然是冰系。此道馆的中间被三列共8个雪球所阻隔，必须通过高低差滑行来冲破这些雪球，才能到达馆主处。左右两列均很容易，但中间楼梯的一列（最关键的一列）则需要通过找寻其它横向位置的高低差滑行来破解。馆主铃菜（スズナ）的小精灵有狃拉的进化、冰树王等，既有攻又有守，还有暴雪天气辅助，但在火主角小精灵面前则较为吃亏（分别被它的格斗和火系招式4倍克死）。战胜铃菜馆主后获得冰川徽章及TM62雪崩（ゆきなだれ），攀岩机器的地图功能亦能使用了。



↑战胜铃菜馆主，就可以得到冰川徽章!

第八章 生死一瞬间

■英知湖——宿敌败走麦城

挑战完刀锋市GYM之后，主角奇迹般地发现英知湖入口已可通行。心中忽然感觉不妙，赶忙跑进湖，一看，还好，宿敌没事，可他的脸部表情却已经呆滞得严重扭曲。站在他身旁的则是银河兵团另一名干部「朱比特」。

「怎样，没戏唱了？看来你和你的小精灵一样嘛，都只不过是一群废物罢了。这样也想来阻止我们的行动……我看你还是放弃你的什么精灵掌门人梦想比较好。噢，没时间再和你们闲聊，我要回帐幕市基地复命。」朱比特轻蔑地讥笑道。

说完，朱比特起身离开。在入口处遇见主角，还不忘警告几句。主角来到宿敌面前，看着他因自责而一蹶不振的样子，心里挺不是滋味……

■激战！帐幕市・银河兵团基地

事件已发展至此，主角一行人便没有了退路。主角只得来到帐幕市，与银河兵团试着决一胜负。在银河大厦的门口，只见一名团员正在YY门口的卫星天线，但当他发现主角时神色极为慌张，一不小心还把仓库钥匙（そうこのカギ）给掉了下来。主角捡到了这意外掉落的馅饼，忙向仓库奔去。



↑某团员掉下仓库钥匙时神色慌张。

进入仓库后，一路挑战下来，竟然发现已到达大厦的一楼（入仓库时有暗之石やみのいし，1F能拿到TM49抢夺よこどり）。来到2F之后先别急上楼，走至左边的传送点，被传送后一路挑战至尽头，发觉走到了刚才仓库里门锁着进不去的那块区域。这里能得到TM36泥浆炸弹（ヘドロばくだん）和银河兵团钥匙（ギンガだんのカギ）。原路返回大厦3F拿完TM21迁怒（やつあたり）后，主角发现此处已是DEAD END，只得离开仓库，从银河大厦正门继续打。



↑小光在仓库底下原先进不去的地方找到了银河大厦的钥匙。

从正门进入大厦，用钥匙开门后一路行，到达3F的一间电视室。从里边传送点可被传送至两张床铺处回复HP，再上楼梯至4F，便到达银河兵团BOSS的办公室。原来BOSS就是那位曾在天眼山和巫镇遗迹门口见到的那名蓝发男子！

「原来属下报告的、阻挠我们干部的小鬼训练员，就是你啊。我知道你来这里的理由是为了那3只湖中的小精灵，那些小精灵现在已经没用了，你愿意就带它们走吧，我也省得去处理。但是在此之前，我得先让你见识一下银河兵团初创时期至今的力量！」说着，银河兵团BOSS赤木老大便开始与主角交战！一阵激烈的战斗后，主角终于赢了赤木老大。

「原来如此。果然有一手。不过按你的解释，你的力量源泉应当来自于对小精灵的热爱与友情对吧？真是可惜，那只不过是欺骗人的把戏罢了。那些看不见的东西都是在不停摇动的，而后渐渐消失，直至死后消亡。唉算了，我讲的话你不会明白的。我只想给你一样东西，你若能肯定自己的实力与勇气，就将它们全部奉献给这个吧！（得到MASTER BALLマスターボール）这个精灵球，无论哪一种类的小精灵都必定能捉到，但对我而言已经是无用了。因为我一不会和你们这些训练员一样，与小精灵成为伙伴；二也不会和我的部下们一样，将小精灵作为工具。我只想小精灵的力量与我的力量合二为一而已。对了，如果你想救那3只湖中的小精灵，尽管去那边的传送点，我完全不在乎，我现在只要去天眼山，就足够了。对，就是我和你第一次遇见的那个地方，那里的山顶上。然后，一切都会结束。不，应该说，一切，才刚刚开始。」



↑小光得到了MASTER BALL，但事情却还未结束。

■解救传说中的三圣……菇！

按着赤木老大留下的信息，主角走向了那个黄色的传送点。刚一到达，主角便被眼前的场景惊呆了：大量的实验容器中装满了恶心的绿色培养液，其中更有少许物体正蠢蠢欲动。此地不宜久留，主角赶忙走进最深处的实验室。

进入实验室，主角更是惊讶得说不出话来：三只传说中的湖中小精灵，正被三个巨型实验容器与一台超级主控电脑连为一体，它们大口大口地喘着粗气，想反抗但却耗尽了能量、无力回天。此时主角见到了上次在山脊洞中战胜过的银河兵团干部「撒旦」。

「你竟然为了救这些小精灵特意前来此地？我不明白赤木老大在想什么，但为什么他会让你这样的小鬼如此自由地行动？我们银河兵团从来就以独占需要的东西、抛弃无用的东西为宗旨……算了，说了也是没用的。既然你来到这里，那我就好好「招待」你，算是对前两次打败我的复仇吧！」说罢开战！经过一番苦战后，主角还是赢了。

小光在实验室遇见了被困的三只传说中小精灵「感情、意志、知识之神」，和银河兵团的干部撒旦。

「……可恶……为什么你的实力会那么强？……不管了，这三只东西随你怎么处置吧!按下这台机器的按钮，它们便自由了。反正老大已经将它们三只身体上的结晶制成一把红色的锁，貌似那就是可以在天眼山上召唤些什么的东西吧。至于老大在那具体做什么，我就不知道啦！」

说罢，主角便上前按下机器的白色按钮，果然，三只蘑菇样的传说中小精灵被释放出了容器，而后逃出大门去了。

■天眼山——一切事件的发源地，一切事件的终结

主角仔细回想与赤木老大第一次遇见的地点……对，就是207号路的天眼山入口！在当初遇见的地点，主角并没有发现些什么东西，除了下方冲浪过去有颗觉醒石（めざめいし）。可当主角正想着无功而返、要走出洞时，突然见到了远处墙上有个醒目的印记——攀岩小石头！赶忙返回入口处，从上边的小池冲浪过去。到达楼梯下方，攀岩！立刻发现一座楼梯。之后主角便来到了天眼山的2层。


↑入口就在这里!

在2层一路向前走，捡起不少道具（其中有著名的旧招新机器TM80岩雪崩（いわなだれ），遇见不少接近LV40的小精灵，并且还要一路打败把守路口的银河团员。终于，主角来到了天眼山的高山上。这里离山顶还很远，算是山脊吧，但已经是飞雪连天，主角也快要被冻得抽筋了。得赶快去找个小洞避一避，但这区域有2个小洞，该去哪里？经过尝试后才发现行程较远的左边小洞是正确答案。经过那个小洞后，主角爬到了更高一层的雪山上。这回主角吸取了教训，走向了路途最尽头的那个小洞。果然没押错注码，经历了一系列对银河团员的攻防战后，主角终于来到天眼山的海拔最高地带——枪之柱（やりのはしら）。



↑终于爬上高山，可是这里飞雪连天……


↑这里才是正确的入口。


↑一个要冲瀑布才能到达的小山洞？别急，以后可以再来。


↑这个谷中的小洞是回去的地方，但目前它的最尽头不能通行。

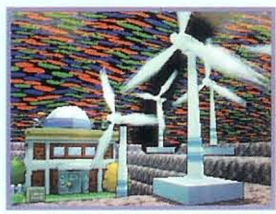

↑（图）图左边的那个小洞就是通往山顶的入口。

走入枪之柱，发现赤木老大和两名女干部已经在此地进行着一项复活仪式。赤木老大将前面撒旦所提到的、三圣菇的身体结晶所制成的红锁，打开了一道召唤大门，召唤出了神话传说中的「时间之神」**ディアルガ**（Diamond版，Pearl版则是「空间之神」**パルキア**）！并放射出黑色的光圈和红蓝绿三色彩光，笼罩着整个新奥地区。「如此则整个世界都将被毁灭，所有的争斗均将被消除，被扭曲的时间就算我也没办法将其停止。这个世界的小精灵将只会剩下这只时间的化身、**ディアルガ**！！这正是我所期望的究极世界！而我将会成为这个世界的神！」赤木老大仰天狂笑着。此时的主角终于认清了这位满口大义凛然的家伙的真面目，他之前所说的那堆漂亮话，全只不过是为了掩饰自己过度膨胀的野心而捏造的歪理，实际的他却只是个为达目的不择手段的恶徒！主角怒火冲烧，立马冲上前去准备和他战斗，却被他的手下——火星与朱比特两位干部给拦住了。而这两位干部还卑鄙地想与主角玩2V1！正当主角陷入困境时……



↑赤木老大早已准备就绪。


↑赤木老大用三圣菇身体提炼的红锁，成功召唤出"时间之神"！


↑时间之神放出红蓝绿三色彩光覆盖天空，世界处于毁灭边缘！

「等一下！！」宿敌此时突然出现，「这么重要的战斗，没有我参与，那岂不是太没趣了？对不对，小光同学？」说着向主角瞟了个眼色。主角明白了怎么回事，会意地露出笑容——2V2，开始！



↑宿敌救援小光！



↑小光与宿敌的第一次合作，与银河兵团干部2V2！

经过两人的完美合作，终于两位干部败下阵来。此时的宿敌终于又找回了训练员的自信，但他的作战能力却也濒临极限。「小光，让我帮你回复HP吧，接下来全靠你啦！」

此时的「时间之神」开始散发出更强烈的蓝光，赤木老大欣喜若狂，以为自己的计划即将进入成功的最后阶段。但是，就在此时，三圣菇突然出现，将赤木老大赖以召唤用的红锁给破坏了！而且更让众人惊讶的是，神事湖的那只红色圣菇**エムリット**，竟然主动跳到了主角的身边！赤木老大眼看着自己突然间失去了一切，主角却得到了支持，终于忍无可忍，暴怒着与主角展开一场生死决战！经过一番惨烈的激斗，主角以最后一只小精灵（企鹅皇帝）发动水系特性的微弱优势，战胜了赤木老大。



↑三圣菇意外出现！赤木老大的阴谋功败垂成。



↑小光与赤木老大的决战！

失去了一切的赤木老大，精神早已濒临崩溃，再没有足够的筹码来实行他的恐怖计划。临行前他丢下了一句话：「哼，算了！我，总有一天会回来，再度成为这个世界的神！再来夺回属于我的究极力量的！！」

主角望着赤木一行人的背影，摇了摇头。过度膨胀的野望，不仅会为他人带来灾难，给他们自身也只能带来不幸。

虽然万恶之源——银河兵团已经彻底撤离，但危机仍未过去，「时间之神」突然开始暴走，毁灭世界的能量波动越来越大……这时博士和副主角赶到现场，见着如此场面，博士忍不住惊呼：「时间之神啊……它，在发怒，在悲鸣……我仿佛听到了它正在呼唤小光你……有些什么心声想要对你说……」突然，博士向主角叫喊着：「小光，博士拜托你！上前去倾听它的心声，了解它的感受，把它从他人擅自解开封印的痛苦中拯救出来！」



↑博士和副主角光辉赶到现场，几乎惊讶得说不出话来。

副主角也大声鼓励道：「小光，刚才我遇见了小智，他对我说，他全心信任你！只要是你，就绝对没问题！我和他的想法也一样！因此，请救救那只小精灵吧！让它从被银河兵团擅自召唤出来的痛苦之中解脱出来！」

博士、副主角、宿敌…………

谢谢大家…！！！

于是，主角鼓起勇气，向着「时间之神」的方向走去……

「去吧！时间精灵球！！！」

「……时间の神，GETだぜ！！」

整个事件终于完美地告了一段落。博士感叹着自己经历了人生60多年来最富激情的一次遭遇。此时副主角也道出了博士和自己对主角的担心之情：「来，我们回去吧！」副主角牵着主角的手，一同离开了这个是非之地。

「谁的未来……谁的世界……这并不是什么人可以随意夺走的。」博士如是说。

Diamond版在「时间之神」的背后有一样道具名叫混合球（**こんごうだま**），可增强「时间之神」的龙系与钢系招式威力。Pearl版的那个道具名叫白玉（**しらたま**），增强「空间之神」的水系与龙系招式威力。



↑小光在「时间之神」的背后拣到了混合球。

从天眼山原路返回。在中途的山腰上找到一处小山谷，中间有个小洞，主角决定从这儿下山。搜刮完一堆隐藏道具后，进入最底下的山洞，找到了TM02龙爪（**ドラゴンクロー**）之后继续走，发现已经回到了通往205号路出口的天眼山北部地带！至此，主角终于了解清楚了新奥地区的标志——天眼山的全貌。


↑小光从这个小洞下山。

■最后的目标：海滨市！

回到山脊湖边的度假村，发现右边通往海滨市的222号路的电路工程已经抢修完毕，可以通行。一路挑战训练员后便来到最后的GYM所在地——海滨市（**ナギサシティ**）。

一进入海滨市，便被一名自称是四大天王之一、名叫奥巴（**オーバ**）的红衣男子叫住。他告诉主角，这里的馆主非常怕阳光，白天基本不开门，导致来挑战的训练员骤减，而可能要被迫倒闭。问主角可否以爱与勇气的热血力量，找到并感动馆主来一场炽热的场馆战，帮忙拯救这道馆？主角当然答应，但馆主在何处却是未知。先在市里面兜兜好了。



↑天王奥巴登场！

海滨市毗邻海边，高山和岛屿特别多，因此城中建设有钢筋高架桥，可以行人和行车。我们一间间屋找过去：

①GYM底下的海滨市市场（**ナギサいちば**）中，左下角的女子会给主角排头小精灵努力奖章（若努力值升至全满的话），左上角的男子负责销售精灵球贴纸，中间的大叔则会一天送主角一张贴纸。

②在城市北边的海滩上，碰巧遇到金银时代的人气女馆主蜜柑（**ミカン**）。暂时和她只能聊天。



↑蜜柑姐姐好萌呀！

③桥上右上角「文子的家」中，女主人文子每天会给主角提一个问题，若主角的回答切合题意，她会给主角的排头小精灵一块奖章（种类随问题而变）。

④桥上右边偏下，有处要攀岩才能到达的小屋，屋下有雷之石（**かみなりのいし**），小屋的屋主则要求主角给他看指定性格的小精灵，以获得小精灵手表的新机能（17）日历（**カレンダー**）。



↑小光发现了雷之石。

最后，我们的主角来到了城市右下角的灯塔。登上电梯到顶层，见到一名黄发青年正在看望远镜，上前交谈得知原来他就是馆主！功夫不负有心人，总算给主角找到。交谈完毕后，他便回到GYM去了。此时主角可以通过望远镜看到对面小精灵联盟赛会场的远景。



↑终于找到馆主啦！


↑望远镜中看到的小精灵联盟。

好了，馆主找到了，去挑战GYM吧！在GYM门口，奥巴天王告诉主角，馆主已顺利回来，主角可以即刻进去挑战。之后他便回小精灵联盟去了。

海滨市GYM是一个电系道馆。其中的机关是齿轮，和控制齿轮旋转的开关（蓝色顺时针、绿色逆时针、红色180度旋转）。基本上需要玩家各种可能性均尝试才能顺利到达馆主处。馆主典志（デンジ）的小精灵并非完全是电系（只有2只:雷丘和电狮子最终进化），因此单凭挖洞、地震等强力地系招式还是不够的。战胜传二馆主后得到炮台徽章和TM57充电光束（チャージビーム），冲瀑布机器的地图功能当然也可以使用了。



↑战胜典志馆主，获得炮台徽章！

离开GYM，找到沙滩边的蜜柑小姐。当她发现主角拿到了第8个徽章后，她便按照约定，给了主角HM07冲瀑布（たきのぼり）。



↑小光从蜜柑姐姐处拿到秘传机器07。

第九章 最后的挑战

■来到冠军路！

向上游过223号水道，在尽头冲瀑布，便到达小精灵联盟（ポケモンリーグ）的领地、冠军路（チャンピオンロード）的外边。这里有一间PC，主角可以随时飞天来回此地。整装待发后，主角率领主力小精灵大队、外加一只交通工具（推石、碎岩、冲瀑布、攀岩，外加主力水系的冲浪，以及主角小精灵的挖洞），开始漫长的冠军路旅程。


↑小光飞回这里，积极备战。

冠军路的训练员个个都实力强劲，而且许多人都拥有最终极进化的小精灵。挑战他们是收集图鉴的好机会。主角就在一路漫长的冠军路中兜兜转转，挑战训练员，打野生小精灵练级，以及四处拣道具（计TM41、TM59、TM79、PP MAX、尖锐爪子（するどいツメ）等），终于将全体主力练到平均50级，小精灵图鉴也增加了三十多只。即将到达出口时，主角突然发现某一处还别有洞天，但洞口却被一名肥仔堵住，目前不能进入。



↑这位肥大叔说小光见识不够广、精灵不强，因而不给她进洞。

终于离开了冠军路。前方就是小精灵联盟，冲浪+冲瀑布向目标进发吧！


↑小光终于到达了小精灵联盟！

■小精灵联盟赛——最后的挑战！

来到联盟大堂。左边是PC，右边是SHOP，楼上是本地通信对战区，楼下是WI-FI区。正中央便是挑战联盟大赛的入口。主角正准备挑战时，宿敌现身！他也来挑战联盟赛，但是被主角捷足先登了。于是宿敌便要求与主角进行最后的决一胜负——双方6只小精灵的 FULL BATTLE！战胜宿敌后，他再没有以前的傲气，反而鼓励主角不要输、拼搏到底，争取在联盟大赛中夺得冠军！主角接受了宿敌的祝福后，下定决心向联盟大赛进发！



↑来自宿敌最后的挑战！



↑6V6 FULL BATTLE！

守在门口的审查员核对过主角的8颗徽章无误后，便许可主角进入联盟赛挑战。

1、四大天王之一「虫天王」流（リョウ）

基本上可用超+电解决。小心蜜蜂女王的压力特性消耗大招PP！

ドクケイル	Lv53	♂
アゲハント	Lv53	♂
ドラピオン	Lv57	♂
ヘラクロス	Lv54	♂
ビ一クイン	Lv54	♀

2. 四大天王之二「地天王」菊野（キクノ）

基本上是水+地，草系扫足全场!小心鲶鱼王会一击必杀！

ヌオ一	Lv55	♀
ウソッキ一	Lv56	♀
ゴロ一ニャ	Lv56	♀
ナマズン	Lv55	♀
カバルドン	Lv59	♀

3. 四大天王之三「火天王」奥巴（オ一バ）

破坏力强，速度快！主角小精灵速度不够快去挑战，基本上是会被秒的……

ギャロップ	Lv58	♂
ハガネ一ル	Lv57	♂
ミミロップ	Lv57	♂
ゴウカザル	Lv61	♂
フワライド	Lv58	♂

4. 四大天王之四「超天王」五洋（ゴヨウ）

全员均会超系大招精神干扰，毒系格斗系小精灵尽量避免硬碰。最后的大钟带钢系，皮厚肉粗，很难被打下，需特别注意。

バリヤ一ド	Lv59	♂
チャ一レム	Lv60	♂
フ一ディン	Lv60	♂
キリンリキ	Lv59	♂
ド一タクン	Lv63	

终于战胜了四大天王，我们的主角便来到最后一关，挑战上届联盟赛冠军。可这时主角却大吃一惊——上届冠军竟然是旅途中熟识的伙伴……白菜姐姐！

居然是她！



↑白菜姐一直注视小光的战斗。

冒险时有说有笑的白菜姐姐，一到竞技场上就180度大转变，气势逼人，表情严肃……噢不，应该是恐怖才对！6X级的小精灵、几乎没有共通弱点的属性搭配、速度超快会用地震而且几乎啥都不怕的LV66「秒杀王」蓝翼鬼龙……主角此时已别无退路，只得使尽全力，与她展开了一场精彩激烈的大比拼！

ミカルゲ	Lv61	♀
ガブリアス	Lv66	♀
トリトドン	Lv60	♂
ミロカロス	Lv63	♀
ルカリオ	Lv63	♂
ロズレイド	Lv60	♀

终于，主角以最后一只小精灵1点HP的极微弱优势，以一招「起死回生」奠定胜局，战胜了白菜姐姐，成为新一届的联盟赛冠军！

赛后，白菜姐姐对主角的实力表示充分的赞赏。两人一同乘坐电梯，准备到殿堂举行新一届联盟赛冠军授予仪式。此时七釜谷博士突然赶来，令白菜大吃一惊……主角更从两人的话语中隐约感觉到，白菜姐姐可能当年也帮助过博士完成图鉴（这么说来，她便是主角的同门师姐？）



↑白菜姐姐遇见博士时 大吃了一惊。能看到表情就好啦！

三人来到殿堂，开始举行新一届联盟赛冠军授予仪式。白菜姐姐让主角将身上6只小精灵送进小精灵联盟的电脑后，整个仪式就算完成。于是，主角的小精灵资料便存入了联盟的电脑中，并且HP全回复。至此，Pokemon Diamond Pearl的主线剧情终于结束，表关爆机！



↑白菜姐姐让小光把小精灵登入联盟电脑。



↑小光终于成为了联盟赛冠军！

最终章 爆机后的新旅程

■战斗塔——新的冒险开始！

爆机后读档，主角发现自己已经在家里。下楼时，妈妈又告诉主角宿敌刚才又来找，让主角火速赶到刀锋市，坐船去新的区域冒险。



↑妈妈告诉小光宿敌又来找她了，要她去刀锋市。

到达刀锋市，和港口的船员对话，即被载至地图东北方的战斗地带（ファイトエリア）。一下船，主角便见到宿敌在港口等着了，而且旁边貌似还多了一位……女朋友?「小光，你太慢了！罚金1亿元……算了，不和你开玩笑了。听着！我为了成为最强训练员，而来到这个地方锻炼小精灵的实力！」



↑宿敌还是一如既往的臭屁样。

谁知正在宿敌得意时，旁边那位貌似他女朋友的红辫少女却过来揶揄了他一下：「嘿嘿嘿……最强训练员？对你来说挺难哟～如果要证明这一点的话，就跟我到火山去吧。……你这是什么表情呀？好像啥都不知道似的。没办法，只好由我来介绍了。这个岛上的最深处有座火山，在那里有许许多多的宝物，同时也是训练小精灵的最佳场所。」



↑宿敌被少女揶揄得超郁闷……

「哼！小光，还有这位不认识的家伙！我肯定会是第一

个去到那里的！你们等着瞧好了！」说着宿敌离开。……耶？他不认识这名女生？那么，她是谁？

「噢，打扰你们真不好意思。我的名字叫小莫(**バク**)。你和刚才的那位急性子训练员认识？下次你见到他就代我传话：「现在的你想去风林火山？别开玩笑了！」行吧？噢对了，你也是初来此地吧，那么如果你没到过这里的BT塔……咳嗯，也就是战斗塔（Battle Tower、**バトルタワ－**），你也一样未够实力去风林火山的。」说完后她便辞别主角离开。

途中的一间小屋中，屋主爷爷会教主角的初选小精灵重型植物炮（草系小精灵）冲击燃烧炮（火系小精灵）水柱加农炮（水系小精灵）三招威力150的招式。



↑小莫向小光自我介绍。

主角来到了右上方的战斗塔区域。刚一进入口就被一名服务员叫住，告诉主角战斗塔区域使用全新的货币——BP（Battle Point战斗点数），主角需要获得一张点数卡（**ポイントカ－ド**）。然后服务员就给了主角一张点数卡。在战斗塔参加小精灵对战，获胜了即可获得BP。



↑小光得到了点数卡。

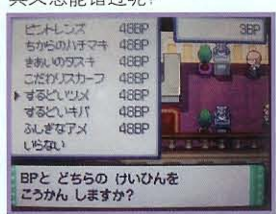
于是主角便向着战斗塔目标进发。在经过途中一座宏伟的古风格建筑时，主角却突然遇到一名金发男生，他竟然知道主角的名字，而且更问起宿敌在哪？可能是小学同学吧……正在此时，宿敌匆匆忙忙地跑过来，问起刚才那位男生，主角指了指里面，宿敌便火速RUSH进去了。



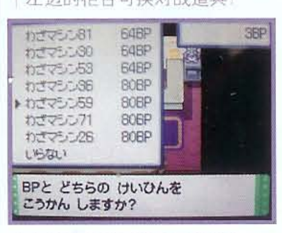
↑金发男生竟然知道小光名字？

战斗塔共分3个柜台，左边是双人对战，中间是单人Single Battle或Double Battle，右边则是WI-FI对战（可以与全世界的训练员互相比拼）。出场的小精灵若超过LV50，则会自动临时降级至LV50（离开战场后复原）。每赢7场或者是中途输给对手，均可以离开战场，回到大堂。每赢7场主角可获得3点BP。对了，在大堂完全没见着宿敌和那名金发男生，看来他们已经进战斗塔挑战对手去了。说不定主角好运气还会碰到他们？

而战斗塔外面的古风格建筑，其实是用BP点数来换道具/机器的地方！这里的战斗道具和机器十分丰富，实用性、威力更是首屈一指。既然来到这里训练小精灵，强力的对战道具又怎能错过呢？



↑左边的柜台可换对战道具！



↑右边的柜台可换不同的TM——快要破产了……

■再遇三圣菇，升级全国图鉴！

主角离开战斗塔，准备去岛上的其它地方冒险时，却发现右边的水路、港口旁的陆路，全被人给堵着了。问他们为什么不能通行？答案是：主角还未获得全国图鉴，将无法应付新的小精灵！主角一看图鉴：才发现146只……

先去博士那打声招呼。只见副主角站在研究所门口：

「小光，你来得正好！你认识巫镇的长老不？刚才来了封飞鸽传书，让你去那里看一些新发现的东西。另外，恭喜你成为联盟赛冠军……」

白菜奶奶找主角有事？这可能与小精灵神话有关。谢过副主角之后，主角便决定去那看看。

来到巫镇长老的家，直接问白菜奶奶有什么新发现，她便会告诉主角，这段时间他们在天眼山的一处神殿中发现了类似掌管空间的小精灵的资料……（另一个游戏版本的时间/空间之神兽发现资料存入图鉴！当然，不能捉。）谢过白菜奶奶后，主角查看了下图鉴，已经发现了147只小精灵了，没发现的有……146-148——「三圣菇」？为了发现齐小精灵，事不宜迟，主角即刻打点行装飞往各个湖。

第一站是山脊湖，湖水已经恢复了正常，游至中间可发现一个小洞，洞中正是LV50的No.148「意志之神」**アグノム**。催眠术、黑暗精灵球（增加山洞中小精灵捕获率）准备就绪，很轻易地便将其捉到！

第二站则是英知湖，同样地在湖中小洞中发现LV50的No.146「知识之神」**ユクシ－**。如上战法，GET！

第三站则回到家边的神事湖。在湖中小洞发现了那只红色的No.147「感情之神」**エムリット**，但是，在主角得到它的发现资料后，它逃跑了！这时七釜谷博士走进来，说起在水尾图书馆中拜托主角三人的事……博士在得到三圣菇的资料之后，研究却越来越混乱，谜题越研究越多了，但博士还是问起主角要不要追它去？如果要的话，可以通过小精灵手表的（13）追踪地图（**マ－キングマップ**）（游戏进行一定程度后，在长寿市小精灵手表公司社长处获得）追踪到它的位置。主角谢过博士后，便按博士所教的方法追了出去。第一次在草丛中遇到**エムリット**时，主角发现它会像金银三圣兽那样第一回合逃跑！若想捕获它，还得找一只会防止对方逃走的招式的小精灵才行。其它捕获的条件同上面两只。

发现了（不用全部捉）全150只新奥地区小精灵后，主角来到了博士研究所门前。副主



角见到主角的图鉴后大吃一惊，连忙催促主角进屋汇报。博士见到主角的成绩后大喜，他的小精灵的研究终于更上一层楼了！而正在此时，我们熟悉的大木博士(**オ－キド**)出现！

一番寒暄之后，七釜谷博士便向大木博士介绍起了主角的辉煌成绩。大木博士对主角非常欣赏，决定给主角升级全国图鉴！（全国图鉴（**ぜんこくずかん**）升级完毕！）……突然，大木博士想起他还被预约主持221



号路的珍珠公园（**パルパ－ク**）开幕仪式，得赶紧赶过去了。临行前，大木博士还让主角有空多来珍珠公园玩喔！

大木博士走后，七釜谷博士感慨良多，说起当时只拜托三位主角完成新奥图鉴就够，而现在不得不面对全国图鉴收集工作的挑战了。为感谢主角完成了新奥图鉴的发现工作，博士送给主角一份礼物——小精灵梳妆台（**ポケトレ**）。最后，博士鼓励主角，大家一起在全国图鉴的收集工作中共同进退吧！

■珍珠公园：与GBA版小精灵联动！

主角决定先去珍珠公园拜访大木博士。从真砂镇出发，经过下边的219、220、221号水道和道路，终于在最深处找到了珍珠公园。将GBA卡带插在NDS的SLOT-2上，刚一进门，大木博士便会向主角打招呼，更加为主角的小精灵手表增加(20)公园捉宠查看器。

将GBA卡带插入NDS时，在开机画面会出现一个新选项：「与xxx版联动」（xxx=GBA游戏的名称，即红蓝绿宝石、火红叶绿等）。

■风林火山大冒险！

新区域彻底攻略获得全国图鉴后，主角回到了战斗地带，发现两边的路均可通行。主角决定先由左上边的陆路出发。在出口附近主角从一名钓鱼大叔处得到了高级钓竿（**すごいつりざお**）。

一路走过225号路的草丛地带，拣到不少道具后，主角来到了求生地带（**サバイバルエリア**）。略作小休后（顺便在下方的小屋得到TM42），主角便带上攀岩的小精灵起程。经过226号路的攀岩地带和水道，来到了一个三岔路口。既然是要去风林火山，当然往上边的227号路去了。途中忽然见到了野濑GYM的水系馆主马克西，以及宿敌！马克西问两人是否真下定决心去风林火山，两人不约而同地回答很坚决。于是马克西便对两人一番鼓励后，踏上了回野濑GYM的旅程。在三人对话旁边的小屋中，可为主角小精灵回复HP。（另：226号路水道的中间有间小屋，屋主想要以他墙上所写的小精灵，与一些新奥地区的小精灵进行通信交换）

主角一路走过草丛、挑战训练员，忽然在一条单车道上见到了港口遇见的那位名叫小莫的女生。她再次用



言语考验主角去火山的决心，主角当然回答「没问题」。于是她便先进入火山。接着挑战完一堆训练员后，主角终于来到了风林火山（ハードマウンテン）的入口。

风林火山果然是训练员修行的最佳地点，训练员个个都不是盖的！挑战完一大堆训练员后，主角来到了更深一层的洞口，赫然发现宿敌站在洞前——原来他刚输给了小莫不服气，又在「扭计」。主角这回可懒得理他，直接进洞。小莫正在洞口等着主角，但这时的她对这一层洞穴却没有了必胜的把握。于是她要求和主角共同组队，主角同意了。小莫的小精灵是宝石版出现过的大土偶，地+超+浮游特性。由于组队后不能使用攀岩，所以两人只好沿着楼梯穿行。到达最上边的洞口时，小莫离开了主角的队伍，一番赞扬主角的实力后，走了进去。



主角也进入了洞里，发现小莫正打着一颗石头（かざんのおきいし）的主意。她以为得到了这块宝藏之后，自己就能成为最强的训练员。谁知当她拿走了那块石头时，整座山突然发生了一股强烈的震动。貌似是火山爆发？但过了一会又停了。小莫连忙安慰主角说这是虚惊一场，然后迅速地离开了此地。

主角使用挖洞逃出了风林火山，再飞回天生地带。在PC旁边的小屋找到了小莫。原来她的想法一早就错了。她的爷爷告诉了她，那颗石头是火山中沉睡的小精灵的封印，擅自拿走它的话，会唤醒那只强大的小精灵，甚至会使火山爆发，而使那里的训练员处在危险之中！小莫打算一个人去归还那颗石头，并劝主角别担心。可主角又如何不担心？一路回到风林火山的最深处洞穴（途中宿敌还在那地方「扭计」，说要给小莫那家伙颜色看看），果然见到了一只身形庞大的小精灵（NO.485「火钢兽」ヒードラン，LV70）！二话不说，GET!

风林火山事件完结后，主角回到了那个三岔路口，向着228号路沙尘暴地区进发。一路上又是许多训练员，由于沙尘暴的天气而使非地岩钢小精灵作战不利，主角只得能避则避、速战速决。过了沙尘暴路之后来到229号路，一片草丛地带。战胜下方的两名训练员后，一路走便来到了休养地带（リゾートエリア）。

休养地带的建筑少，唯一的大建筑是一个会员制的选美大楼「徽章神



事殿」（リボンシンジゲート），但主角目前还没有获得过选美MASTER级别的冠军，所以无法进入。

从229号路向左游便是230号水道。这条路上几乎没有什么事件发生。在水道的尽头，主角发现自己回到了战斗地带。至此整个新区域的回环完成。

■外传一：冠军路的遗迹

主角得到全国图鉴后，回到冠军路那个洞口，那位挡路的肥大叔已经不在了。进入洞口，一位名叫麻衣（マイ）的女孩想和主角共同组队，主角当然答应。麻衣的小精灵是风速狗，作战时一般使用援护队友（てだすけ）或者神速（しんそく）两招。要注意共同组队后是不能挖洞和冲浪的。这个洞里没有什么太重要道具，挑战完一系列训练员后，两人终于到达了出口。麻衣此时也和主角分别离开。出洞后，主角便来到了224号道路。

■外传二：214号路上的新地点「通往隐藏山泉之路（かくれいずみへのみち）」

主角来到了214号路，发现中间多了一条小路。于是走进



去，在深处见到了一个入口，进入里边看，发现是一个小山泉（おくりのいずみ）。正当主角走到吊桥时，忽然发现下边边隐藏着一个洞窟（もどりのどうくつ）！于是主角走到洞窟附近，攀岩下去，进入洞窟，发现石板上刻着一行字：「…经过3根柱子后…打瞌睡…回到原本的模样…在超过30之前…」这句话是啥意思？就算考古学家MelonGx也无法解出个所以然来。主角只得随机选取一个门，然后按着顺时针方向的下一处进行尝试。果然押中了注码！在经过3根擎天柱之后，主角很快地到达了最深处：某只正在熟睡的巨大小精灵面前（No.487「鬼龙」ギラティナ，LV70）！费尽心思，终于将其顺利捉走。之后主角又再次回到了洞窟的入口。

■外传三：满月岛（まんげつしま）

主角继续冒险的旅程，这次来到了水尾市。此时已经很晚了。主角来到了左下方的船长家，发现船长的小儿子正在做着不知名的怪梦，需要月牙之羽（みかづきのはね）才能治好他的病，情况十分糟。于是主角便来到港口向船长详情，船长

图鉴模式

果实种类与选美系数的关系		
からい	辣，红色	增加帅气度かっこよさ
しぶい	涩，兰色	增加美丽度うつくしさ
あまい	甜，粉色	增加可爱度かわいさ
にがい	苦，绿色	增加聪明度かしこさ
すっぱい	酸，黄色	增加强壮度たくましさ
(果实的具体强度可以在背包中选择果实菜单中的第一项查看)		

面包的制作

在ヨスガシティ市的商店右边的房内与老人对话可以得到面包盒（ポフィンケース），之后可以在商店左侧的房内做面包，方法是：与烘烤机前的女子对话出现选项，上方是单机制作，下面是联机制作。进入后选择果实就可以开始制作面包，根据下方屏幕提示的旋转方向迅速划动触摸笔转圈(怎么有点像Ranger)，注意面包的大小不要超出外面的圈。完成后根据划圈的质量得到不同等级的面包。

小精灵手表

小精灵手表是DP新增的游戏装备(相信TOMY公司不久也会出一款类似的电子周边产品)，它在游戏中起到辅助玩家查询、搜索等多种作用。手表一共多达20种功能，具体用途及得到方法为：

序号	功能	用途	增加地点
1	电子表	查看现实时间	一开始就有
2	计算器	计算	一开始就有
3	涂鸦板	随手涂鸦	コトブキシティ手表商
4	计步器	走一步加1点，按C清零	一开始就有
5	怪兽查看器	查看携带的PM	一开始就有
6	亲密度查看器	查看(增加？)精灵亲密度	ハクタイシティPC中心
7	探测器	探测隐藏道具	和对手对话获得
8	果实分布器	查看果实种植地点	
9	饲育屋监视器	查看饲育屋怪兽生蛋状态	ズイタウン的饲育屋
10	传送查看器	查看最近传送过的PM	ズイタウン路上的NPC
11	计数器	点击加号可进行累加	百货公司2F售货员
12	石英钟	带指针的钟表	カンナギタウン民居
13	追踪器	追踪全地图跑的PM	同3，游戏后期
14	通信探测器	探测附近的玩家	同3，游戏后期
15	鲤鱼王硬币	抛硬币预测运气	リッシこのほとり畔民居
16	属性查询器	查看属性克制情况	同3，游戏后期
17	日历	查看现实日期	ナギサシティ的民居
18-19	未明		
20	捕获查看器	查看最新捕捉的3只PM	图鉴升级后パール公园

选美比赛

本作的选美增加了一些新的评比要素，除了同前作一样包括かっこよさ（帅气）、うつくしさ（美丽）、かわいさ（可爱）、かしこさ（聪明）、たくましさ（强壮）五项以及分等级比赛外，评审流程增加到3项：ビジュアル（视觉）评审、ダンス（舞蹈）评审、えんぎ（演技）评审。3项流程节节相扣，要取得最后的胜利并非易事！

首先是视觉评审，获得高分的关键在于精灵的培养程度（如同前作的喂果实、喂面包）和装饰程度2项。特别是装饰，在游戏中会得到一个首饰盒，用来装游戏途中得到的各种首饰，在这一阶段评审时可以选择合适的首饰来装饰精灵，选择适合主题的首饰是致胜的关键！



其次是舞蹈评审，由4只精灵轮流出场表演，每次由一只PM领舞，其它3只模范，玩家需记住领舞PM的舞步并用触摸笔点击下方屏幕上对应颜色的按键，注意要控制节拍。

最后是演技评审，同以前一样使出各种技能，不过除了选择招式外这次还要选择评审员，群众的热情同样会使红心增加，如果抓住加满的时机仍是获得高分的关键。

片尾曲：君のそばで～ヒカリのテーマ～
歌：グリン

粉红而眩目的
令我自豪的小精灵手表
在迷惘的时候
用它投一枚硬币
试试我的好运气
一直走在最前头
不断发现新事物
渐渐变强
而你就在身旁
成为我的力量
一直为我「加油」！
一直鼓励着我「没问题」！
全心全意的信任与勇气
GOGOGO!!
和你一起YEAH!!
一同STEP!!
大踏步地JUMP!!
穿过山脉
越过河流
不管山有多高
不管谷有多深
我都不怕
大家YEAH!!
一同STEP!!
向着明天JUMP!!
就在这一刹那感受着、奔跑着、乘着风
变得更强！！

急忙拜托主角，到满月岛去寻找月牙之羽。于是，主角便随船起程。

到达满月岛后，主角发现这里只是座孤零零的小岛，没有任何的东西，除了不远处的一座森林外。当主角来到森林



中间时，发现一只从未见过的小精灵。主角正想叫醒它时，它却「咿」地一声逃跑了，主角只记录下了它的样子（翻开图鉴一看，原来是No.488「梦兽」クレセリア）。此时主角发现了梦兽走时留下了一样东西，正是月牙之羽!任务完成。

主角与船长一起回到水尾市，终于医好了他小儿子的怪梦症。之后主角在港口可选择去钢铁岛还是满月岛。而梦兽呢？看看口袋手表的追踪地图吧。

■外传四：白带森林的洋馆（之二）



主角在某个夜晚来到了白带森林，在洋馆的外边遇见了奈多音馆主。她也好奇主角是否听到了某个诡异的传闻而来，她本人在洋馆中调查的时候，遇见了恐怖的小火龙，而有点打退堂鼓的念头，正好主角前来此地，她便把调查的任务托付给主角，自己回GYM去了。

主角来到了洋馆2F，先去上次能看到有个小女孩出门的房间，唔，还是有名小女孩从那出来后，主角跟过去看又不见。接着主角一路调查，忽然发现电视机有点怪异，急忙走前去看……鬼系小精灵No.479**ロトム**（LV15）出现！当然是GET啦。之后主角再去那个能看到有小女孩出门的房间调查，结果没有了。果然是这家伙在搞鬼！

■外传五：刀锋神殿

主角来到刀锋市，准备进入神殿时，仍然遭到了守卫小姐的阻拦。但此时铃菜馆主急忙赶来，说收到了白菜的讯息，主角已经成为新一届联盟赛冠军，可以允许主角进入神殿了。谢过铃菜馆主后，主角便进入了神殿。

这座神殿里的冰块是不会碎裂的，但非常滑，尤其是B3F和最底层，需要主角巧行路线才能到达目的地。B4F需要巧用推石来获得道具不熔冰（**とけないこおり**）。主角终于到达了最底层，见到一只类似宝石版神柱的巨型小精灵，但主角调查它时，却只是发现了一段文字：「岩石的身体、冰的身体、钢铁的身体，将这三只小精灵集合于此，便能看到我的身影。」

于是主角从宝石版传来了三神柱，再度来到神殿底层。这时那只巨型小精灵终于有所反应（NO.486「神柱王」**レジギガス**，LV70）！GET！

珍珠钻石的冒险还未告一段落，因为还有212号路的小精灵城堡、沧海之王子——玛娜菲，以及新奥地区神话中的「创世纪神」之谜还未解开。小光，你要加把劲啦！各位珍珠钻石故事中的人物们，包括小光、宿敌、副主角、七釜谷博士、白菜姐姐，以及所有在新奥地区冒险中遇到的人们（包括银河兵团的赤木老大），我们后会有期！同时也祝小光的全国图鉴完成顺利！！



PM进化方式

性别进化

编号	进化前	进化条件	进化后
#412		20级＋♀限定	
#412		20级＋♂限定	
#415		25级＋♀限定(#415性别为♂时无法进化)	

携带道具升级

编号	进化前	进化条件	进化后
#207		携带尖牙＋夜晚＋升级	
#215		携带锐爪＋夜晚＋升级	
#440		携带圆石＋升级	

地区升级进化

编号	进化前	进化条件	进化后
#082		殿元山＋升级	
#133		白岱森林的岩石附近＋升级	
#133		217号雪路的冰石附近＋升级	
#299		殿元山＋升级	

技能升级进化

编号	进化前	进化条件	进化后
#108		学会“滚动”后升级	
#114		学会“原始力量”后升级	
#190		学会“双打”后升级	
#193		学会“原始力量”后升级	
#221		学会“原始力量”后升级	
#438		学会“模仿”后升级	
#439		学会“模仿”后升级	

其它妖怪协助进化

编号	进化前	进化条件	进化后
#458		队伍中携带#223铁炮鱼＋升级(注意：进化后铁炮鱼消失)	

携带道具通信

编号	进化前	进化条件	进化后
#112		保护甲＋通信	
#125		电力盒＋通信	
#126		岩浆盒＋通信	
#233		神秘卡片＋通信	
#356		冥界外衣＋通信	

进化石

编号	进化前	进化条件	进化后
#176		光之石	
#315		光之石	
#198		暗之石	
#200		暗之石	
#281		♂限定＋觉醒石	
#361		♀限定＋觉醒石	

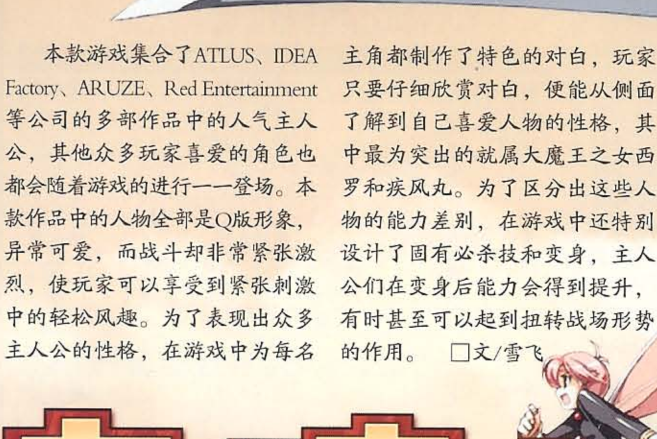
亲密度进化

编号	进化前	进化条件	进化后
#406		亲密度＋白天＋升级	
#433		亲密度＋夜晚＋升级	
#447		亲密度＋白天＋升级	

版本专有PM

钻石版独有		珍珠版独有	
新奥编号	图鉴	新奥编号	图鉴
#036		#038	
#037		#039	
#074		#072	
#075		#073	
#084		#076	
#085		#077	
#149		#150	





本款游戏集合了ATLUS、IDEA Factory、ARUZE、Red Entertainment等公司的多部作品中的人气主人公，其他众多玩家喜爱的角色也都会随着游戏的进行一一登场。本款作品中的人物全部是Q版形象，异常可爱，而战斗却非常紧张激烈，使玩家可以享受到紧张刺激中的轻松风趣。为了表现出众多主人公的性格，在游戏中为每名主角都制作了特色的对白，玩家只要仔细欣赏对白，便能从侧面了解到自己喜爱人物的性格，其中最为突出的就属大魔王之女西罗和疾风丸。为了区分出这些人物的能力差别，在游戏中还特别设计了固有必杀技和变身，主人公们在变身后能力会得到提升，有时甚至可以起到扭转战场形势的作用。 □文/雪飞



多个世界并存宇宙中！
无数英豪被吸引到这里团聚！
为了拯救世界的毁灭，
英雄们踏上了寻找真相的旅程！
穿梭在八大岛屿间，
完成各种艰巨任务，
走过炽热的岩浆地带，穿过黑色的土地
遥看火山喷出的白色烟雾，
拜访图书馆中的神秘魔女，
战胜不可一世的西乡军，
降伏耀武扬威的鲁因组织，
终于在太阳中找到了答案……

PS2	游戏原名：カオスウォズ			CERO A
	IDEA FACTORY	7140日元	2006年9月21日	
战略角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量

人气角色同台献艺，奇妙世界再起波澜

战斗系统

◆移动：根据主人公的固有移动能力，决定人物移动距离。有些地形不可移动到，战斗中绿色的圆圈表示人物可以移动到的位置，红色圆圈表示不可移动的位置。残留的移动力加算到行动槽中，因此玩家虽然可以在一次行动中多次移动，但为了能尽早进行下一次行动，还是不要浪费移动力。

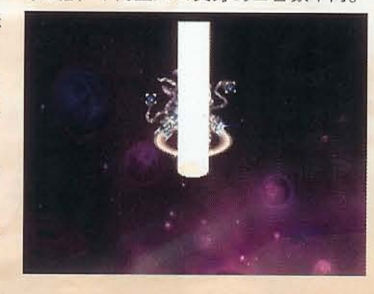
◆特技：战斗中可以选用各种特技攻击敌人或者为己方回复体力等，选择攻击对象后，在该对象头上显示出Target标志。攻击特技分为单体攻击和范围攻击，使用范围攻击时，在该范围内的敌人只有一名显示出Target标志，其他同伴共同进行连携攻击时，以该敌人为攻击目标。

◆WT：即人物的行动槽，屏幕右上方的人物头像表示行动顺序。

◆待机：下达待机指令后，人物的行动槽自动恢复。

连携：与周围的同伴同时进行攻击，虽然强力但却受到各种条件的限制，首先参加连携带攻击的队员为进行移动，其次是参加连携攻击队员S槽至少残存一条。可以参加连携的队员头像上会显示叹号，当被敌人反击时，此次连携攻击立刻终止。

◆变身：人物变身时，人物的外表、武器等发生变化，能力也会上升，并可以使用专用武器附加的必杀技。变身需要消耗一条S槽，不同主人公变身的回合数不同。



◆特技变化：战斗中使用的特技会发生变化，虽然可以进化为强力特技，但也会退化成较弱的特技，各主角的专用必杀技不会发生变化。特技变化后，原特技的级别保留。

◆スキルロック：即特技的锁定。因为特技的变化，玩家可以在人物菜单中选择出特技，然后使用**スキルロック**指令将该特技锁定，锁定后的特技不会再发生变化。

◆成长方法：本作的主人公不会根据级别成长，而是会在战斗中使用特技后自动成长。

◆太阳槽：屏幕上方的太阳标志，一周期为八phese，每行动五人增长一phese。太阳的光辉每周期都会发生变化，怪物的能力也随之变化。

◆胜利败北条件：敌全灭为胜利，己全灭为败北，无其他特殊条件。

◆战斗评价：根据战斗回合数、最大伤害、最大连携数，战斗后评价分为H—A多个等级，A为最高评价。评价越高获得的物品越多，还会得到贵重物品。

◆部队编成：前卫是指可以参加战斗队员，最大五人；后卫是指战斗中可以替换出阵队员，也是五人。战斗中可以让前卫撤退，派遣后卫出战，但在本次战斗中撤退的队员不能再次出战。

人物能力

◆Rank：即人物级别。

◆HP：表示人物体力。在战斗中HP为零时，该队员死亡，留下的魂可以使用道具重生。战斗中HP槽分为红、绿、黑三色，绿色为现存值、红色为本回合受到的一时伤害值、黑色部分为永久伤害值。待机一次后，HP槽自动恢复到红色槽。

◆SP：使用特技消费值，右为最大值，左侧为现在值。战斗开始时为零，随着行动逐渐增加。

◆S槽：连携攻击及变身都要消耗该槽。发动连携攻击时，全部参加连携攻

击队员各消耗一条S槽，变身消耗一条S槽，使用固有必杀技也消耗一条S槽。攻击敌人或者受到攻击时，S槽都会逐渐增加。

◆**攻击力**：表示人物的物理攻击力，数值越高攻击力越强。

◆**防御力**：表示人物的物理防御力，该值越高所受物理伤害越小。

◆**精神力**：该数值越高魔法攻击越强，受到敌人魔法攻击所受伤害越小。

◆**速早さ**：表示人物速度，该数值越高回避力越高，敌人越不容易回避玩家的攻击。

◆**运**：表示人物的运气，影响战斗中的各种行动。

◆**MOVE**：移动力。该数值越高移动范围越大。

◆**JUMP**：跳跃力。该数值越高跳跃力越强。

◆**属性耐性**：分为火、水、土、风、光、暗六属性，该数值越高属性防御力越强。

◆**特性**：分为随时发动、条件发动、只有担当后卫时发动三种。

◆**武器熟练度**：长时间使用该种武器逐渐上升，该数值越高，给予敌人攻击越强。



武器

◆**攻击力**：表示武器攻击力。

◆**特性**：即武器附加的各种能力。

◆**ランク**：表示武器品质，级别越高品质越好。

◆**武器经验值**：随着使用逐渐增长，消费该数值和金钱可以强化武器。



基地菜单

◆**ゲート**：选择任务。

◆**ショップ**：购买、试着、贩卖物品。武器改造：可以进行武器的强化和合成。

◆**キー**：使用钥匙，打开新地图或者召唤同伴。



新撰群狼、新纪幻想，天下英雄尽入我彀！

传说在深山中隐藏着不可思议的洞穴，参拜里面的神仙可以达成自己的任何愿望。日下兵真在梦中看到学校后山上耸立起冲天光柱，并出现了洞穴，因此独自来到学校后山调查。青梅竹马的好友疾风丸和霏也偷偷跟来，虽然大家都是旷课逃出来，但疾风丸却振振有词的说这也算是一种教育。搜索一阵之后，霏竟然真的发现了一个洞穴，进入之后兵真依稀听到有人在呼救，而洞内也同时发生了异变……

门之守护者琳在图书馆突然遭到来自异世界的怪物袭击，操纵这些怪物的人是神秘组织鲁因的成员与一（**ヨイチ**），无奈修女只得选择战斗。然而在此关键时刻，琳才发现自己忘了把法杖放在哪里了，不能再使用任何攻击性魔法。幸好兵真随着一道耀眼的光芒从天而降，与修女琳并肩战斗。（为什么他不会帮怪物一起攻击修女呢？）到此时兵真才知道自己被传送到异世界。

> **敌方成员**：ヒヨコ虫×2
> **己方成员**：兵真、琳
> **作战要点**：非常简单的初战，琳虽然不能攻击，但可以使用回复魔法回复体力。

这个世界是其他世界的漂流者到达的最终世界，恩迪亚（**エンディア**）是这个世界的名称，这个世界也是终端世界。恩迪亚与其他的世界平行存在，但这里的“墙壁”似乎比较薄弱，有很多人跟兵真一样漂流到这里。因为漂流到这个世界的人几乎都拥有特殊的能力，因此被恩迪亚的居民称为骑士。可惜的是琳虽然贵为门之守护者，但也不知道返回原来世界的方法。

异世界传来的怪物并没被全部消灭，琳只好拉上兵真逃跑，与自己的朋友会合。而她的这位朋友正是鼎鼎大名的大魔王之女西罗。三人刚一会面，琳就叫西罗赶紧逃跑，一头雾水的西罗只好跟着两人狂奔。西罗是今天早上刚被传送到这里的，与兵真一样最关心的都是返回原来世界的方法，但让人觉得有点儿靠不住的琳却坚称没有返回的办法。这个世界各地都有联结着其他世界的门户的输出装置，谁都可以使用最低限度的权限，但使用高级权限则需要被称为“精神接续”的特殊技能，拥有这一技能的人就是门之守护者，琳就是这世界唯一的门之守护者。

三人没能交谈多久，便被追来的怪物赶上，看到怪物就是**ヒヨコ**虫之类的低级怪物后，西罗大呼上当，真是后悔盲目地跟琳和兵真逃跑了半天，这要是传出去可是丢死人了！

> **敌方成员**：パンドール×1、ヒヨコ虫×2
> **己方成员**：兵真、西罗、琳
> **作战要点**：又是没难度的一战，多使用西罗和兵真的连携，琳还是老样子，只能负责回复体力。

将全部怪物消灭之后，鲁因的领袖莱根（**ライゲン**）带着部下与一出现在三人面前。鲁因组织为了得到打开异界之门的钥匙而存在，并且为了得到钥匙是不择手段，这样的做法琳是绝对不能认同，而莱根却认为自己的目的只是正确使用工具。虽然兵真和西罗两人都是骑士，但毕竟是刚刚进入这个世界，还不能发挥出自己的能力，因此绝对不可能战胜有备而来的莱根。两方人马剑拔弩张，但却都无视琳的存在，更是没人考虑到她的能力，这样琳觉得很没面子异常气愤。愤怒的琳为了证明自己的能力，竟然不使用传送装置使用转移魔法，虽然这是她第一次使用转移术，但三人还是顺利逃脱。莱根知道琳身上并没有携带关键的钥匙，因此放弃追击收兵回营，但也不由得暗自佩服琳的能力。

琳原以为将三人传送到了莱迪安斯岛（**レディエンス**），结果发现位置偏离了不少。兵真由于不想受野营之苦，建议在太阳落山之前抓紧时间赶路，找个城镇投宿，但让他大吃一惊的是这里的太阳并不会落山。在恩迪亚中心由生命之塔支撑着不会落山的太阳，根据阳光的增减来划分白昼与黑夜。生命之塔中流出大量清水构成了大海，在海上有许多或大或小的岛屿，这里的人们就居住在这些岛屿上生活。琳解释一翻之后，兵真和西罗对这个世界才有了大致的了解。

三人调查了周围的环境后发现目前并没在莱迪安斯岛上，而是在周围的一座小岛上。在这里还发现了一个似乎很久不曾被人使用的基地。在基地中琳发现了传送装置，这与兵真在学校后山发现的一模一样，此时兵真才想起向琳询问是否知道疾风丸和霏的下落（做兵真的朋友够倒霉），琳的回答是可以通过使用传送装置调查。可惜这里的装置还处于未登陆的初期状态，只打开了通往莱迪安斯岛的道路，可以使用该装置直接前往。稍微休息调整了一下后，三人离开了这个小岛。

一到莱迪安斯岛，兵真便见到了疾风丸，但他却一点儿也高兴不起来。辉士团的士兵负责保护市民安全，消灭那些从异世界来的怪物，因此见到疾风丸这样的陌生人自然要仔细盘问。西罗开始还在纳闷兵真见到自己的同伴为什么如此冷漠，但立刻明白了兵真为何对疾风丸感到头疼——在疾风丸巧妙的挑唆下，本来毫无关联的兵真一行也被卷入了与辉士团的战斗。

> **敌方成员**：辉士团见习士兵×3
> **己方成员**：兵真、西罗、琳、疾风丸
> **作战要点**：以四对三，战斗难度不大，多使用连携攻击，并注意一下敌人的连携攻击，体力不足及时回复，即可取胜。

打倒了几名辉士团士兵后，辉士团团长拉鲁·布朗金（**ラル·ブランジェン**）冲出基地一看究竟，可惜的是不能依靠平等的交流来解决问题，无奈大家只好用拳头来证明自己的正确。虽然辉士团团长大人的能力远高于自己的部下们，但还是不能阻止住兵真一行前进的脚步，不但吃了个大败仗，连火山的钥匙也丢在了战场上。

> **敌方成员**：拉鲁、辉士团见习士兵×3
> **己方成员**：兵真、西罗、琳、疾风丸
> **作战要点**：拉鲁不愧是辉士团的老大，能力确实很强，不过可能是过于自负，所以会抛开士兵们独自冲到最前线，因此玩家大可以先集中火力将拉鲁消灭后，再慢慢消灭掉剩下的三名杂兵。

从同一个世界漂流到这里的人们通常落地的距离都不是很远，但是不知道为什么兵真三人是个特例。找到了疾风丸后，兵真最着急的就是找到霏了，经过琳的调查，怀疑霏就在周围的勾鲁勾亚岛（**ゴルゴア**）上，兵真一行立刻前往寻找。然而在这里并没有找到霏，而是碰到了剑术无双的冲田总司。

> **敌方成员**：见习士兵×2
> **己方成员**：冲田总司
> **作战要点**：冲田总司虽然是新撰组的招牌人物，但是现在的级别很低，攻击力低下，必须砍上很长时间才能消灭掉一名士兵。不过敌人的级别也不高，想杀死冲田总司也不可能，玩家大可以放心大胆地慢慢砍。



冲田总司本来在五条大桥上巡逻，但不知道为什么突然会被传送到这里，而且刚一到这里便被雇佣兵骚扰。虽然他在这个世界里默默无闻，但在兵真和疾风丸眼中他却是神一样的人物。琳将事情的原由跟冲田大概解释了一下之后，他决定加入队伍，用集体的力量来寻找返回原来世界的方法。

刚才向冲田总司挑衅的两名倒霉士兵是盖桑（**ガイザン**）军士兵，盖桑是数年前漂流到这里的骑士，在勾鲁勾亚岛将盗贼、佣兵组织起来，以自己的名字为名创建了盖桑军，与鲁因组织非常相似。在众人说话间，盖桑带着艾米丽（**エミリー**）赶来，真是说曹操曹操到，不过通常这样不经念叨的角色都是很菜的小人物。盖桑果然并不例外，在很久以前他便与西罗相识，并且深知西罗的厉害，因此一见到西罗便被吓得双腿发抖，但是为了自己的“乐土”，也为了不在部下面前丢脸，还是硬着头皮向众人发起挑战。

敌方成员： 盖桑、艾米丽、佣兵×3
己方成员： 兵真、西罗、疾风丸、冲田总司、琳
作战要点： 冲田总司尽量后撤，让队伍中体力较高的角色来充当肉盾，优先消灭盖桑和艾米丽。

刚才的战斗再次证明了西罗的强大和盖桑的弱小，但是他依然是死要面子，明明是撤退却偏要说是转进。虽然这次大家没有达成预期的目标，但也大有收获，不但得到了开启通路的钥匙，还得到了冲田总司这一剑术达人。

从其他世界漂流到这里的骑士数量还在不断增加着，连奥鲁塔迪多的少年国王托纳提也被传送到了基地。不过他的态度和其他骑士截然相反，得知没人知道返回原来世界的方法后，他竟然欣喜若狂，因为那样他将不用再返回奥鲁塔迪多，不用再被人约束享受到自由……

琳判断霏最可能身在夏鲁鲁岛（**シャルルウ**）上，因此立刻出发前往寻找，结果果然在这里见到了她。与她在一起的还有威路（**ウル**）和卡莲（**カレン**），因为强敌尼可路（**ニコル**）使用了一种特殊的香水，使三人动弹不得。不过威路依然是毫不在乎，摆出一副随时可以进行战斗的架势。而霏却是异常天真，到了此时还完全没有意识到危险。为了达到羞辱威路的目的，尼可路竟然要将无辜的霏杀死，让威路终生悔恨。幸亏兵真一行及时赶到，和疾风丸等人一起给了尼可路一个小教训。

敌方成员： 尼可路、铁の爪ソルジャー×3
己方成员： 霏、威路、卡莲
作战要点： 先消灭三个杂兵，然后再合力攻击尼可路，要小心他的防御反击。

大败的尼可路怀恨离去，霏、威路和卡莲也加入了队伍，琳只好再辛苦一次，为新同伴讲解这个世界。虽然同伴的数量越来越多，但还是没能找到返回原来世界的方法。乐天的兵真似乎已经习惯了这个世界的生活，反而不再想回到原来的世界。而他的想返回原来世界的原因实在是让大家感动，因为他想留在这里继续保护琳，免得这个糊涂的少女被鲁因和辉士团欺负。

返回基地后，召唤出了新伙伴美由（**ミュウ**），熟悉新纪幻想的玩家都知道她是西罗的老朋友。现在的她已经可以熟练使用天魔剑，但不知道为什么在这里却不能拔剑出鞘，琳认为这是受到了钥匙的影响，如果要拔出天魔剑，就必须找到同样波长的钥匙。为了返回过去的世界，众人决定先去找辉士团团长解释清楚，更希望能获得一些新情报。（在基地与琳对话后出现新的任务）传说在这个世界里有个神秘的怪盗，守卫着传说中的宝藏，兵真一行想会上一会，也许可以收集到一些有用的情报。结果果然找到了这个可爱的大叔由阿西姆（**ヨアヒム**），在他被众人识破后仍死不承认自己就是传说中的怪盗，只说自己的目的就是保护钥匙不被鲁因组织抢夺。一听到钥匙，兵真立刻表示希望能得到钥匙，出乎意料的是他竟然欣然同意。更让人想不到的是，由阿西姆大叔还认为自己把钥匙交给兵真一行，是欠了兵真的人情，因此坚持要奉献出自己的力量加入队伍，这样的同伴大家自然不会拒绝。

その名は……

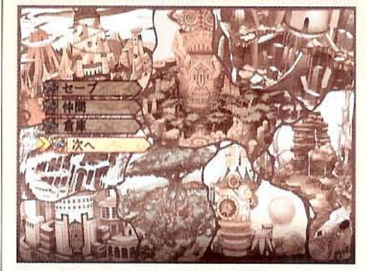
敌方成员： 由阿西姆、ゴーレム×2、ポプル×2
己方成员： 威路、任意四人
作战要点： 先集中兵力将大叔消灭，战后他会加入队伍。

尽管琳向辉士团长拉鲁拼命解释，但拉鲁仍然不肯原谅兵真一行人，甚至认为门之守护者和骑士都是这个世界的威胁，并下达了将兵真一行全部逮捕的命令。兵真等人自然不能束手待毙，两方人马大战之时，莱根出现在战场上。让冲田总司意想不到的是，坂本龙马竟然跟着他一起出现在这里。莱根收集钥匙的目的是创建新的乐土，这次的目标自然是得到兵真手中的钥匙。

敌方成员： 拉鲁、辉士×4
己方成员： 任意五人
作战要点： 本战中只有拉鲁比较强，战斗的难度不大。

与莱根同来的少女也可以自由使用转移术，这让琳极为迷惑。坂本龙马和冲田总司在原来的世界就是“老朋友”了，这次在这里相见二人自是百感交集。一场大战之后，坂本龙马大败，不过他的举动却让人不解：莱根下达的命令是要他夺取兵真手中的钥匙，他却在战斗后将自己手中的钥匙交给了兵真，真是个让人琢磨不透的家伙！

虽然得到了很多把钥匙，但还是不能返回原来的世界。不过众人却没有焦急，疾风丸和霏更是了解兵真，知道他压根就不想回去。但目前被辉士团长拉



鲁认定自己与鲁因是同等组织，这让大家觉得比较麻烦。冷静的冲田总司提出了一个非常有建设性的意见，建议大家共同寻找其他的骑士，一方面可以搜集到更多的情报，一方面可以壮大自己的力量，对返回原来的世界会很有帮助。这一建议立即被大家采纳，并成为日后的行动方向。

收集到一系列的情报后，众人决定找侦探帮忙，利用专业人士的力量寻找到有用情报。在侦探社里，又碰到了玩家们熟悉的人物：炽热之魂的冷酷男主角赛罗斯（**ゼロス**）和重生之月的少年英豪伊莱斯（**イレス**）。他们两人也是从异世界漂流到这里的骑士，目前在侦探社内打工。凑巧的是坂本龙马也来到这里委托侦探搜集情报，于是两方人马又再次较量一场，而侦探社的宗旨则是两不相帮。

自称侦探第一战

敌方成员： 坂本龙马、ギア・ギス×3
己方成员： 任意五人
作战要点： 先将靠近的杂兵消灭，然后再全力击破龙马。

直到大战结束后，侦探社的主人萨多（**ザード**）才出来迎接客人。得知兵真一行的目的是为了寻找钥匙后，他立刻提供了一条线索，但条件是共同前往。警惕的兵真立即担心他的目的也是搜集钥匙，不过兵真的猜测只对了一半，萨多确实是在寻找钥匙，不过他寻找的只有一把，其他的钥匙则完全不放在眼里。最后兵真和萨多签订了互利协议，共同寻找钥匙。

自称侦探第二战

敌方成员： ザアガイン、ギア・ギス×2、骸骨兵×2
己方成员： 萨多、任意四人
作战要点： 相对轻松的一战，只需要注意保护萨多。

按萨多的指示，兵真一行果然找到了钥匙，但这把钥匙并非萨多想要的那把，让兵真一行占了个小便宜。分手前萨多与兵真约定，一有消息立刻通知并共同行动。

按照萨多提供的消息，众人来到了无垠的大沙漠，在这里他们救起了昏倒的浅葱米卡（**浅葱ミカ**）和古莱维（**グイレヴ**）。救起两人后，刚刚获救的古莱维便觉察到有敌来犯，兵真一行立即投入到战斗中。

オーバ・ドーズ第一战

敌方成员： マフィア×5
己方成员： 浅葱米卡、古莱维、任意三人
作战要点： 战斗一开始被敌人两面夹击，敌人全部是枪手，如果级别不够可集中火力先消灭一面的敌人。注意一定要锻炼古莱维。

オーバ・ドーズ第二战

敌方成员： オーグマン×5
己方成员： 浅葱米卡、古莱维、任意三人
作战要点： 又是被敌人两面夹击，注意保护浅葱米卡和古莱维。

这些敌人的首领加里农（**ガリーノ**）与米卡来自同一个世界，来到这里依然要袭击浅葱米卡和古莱维，在本战失败后扬长而去。由于在原来的世界中，古莱维必须经常更换血液才能进行战斗，

混沌世界风云再起，骑士聚集异世探密！众人同心其利断金，狂乱之后乐土终现！

而在这里他却可以自由战斗，这样米卡非常惊讶。琳此时突然想起，在这个世界里可以治愈骑士们原有的疾病，冲田总司随即想起自己的肺炎自从来到这里一直没犯过。

マターチルドレン第一战

敌方成员：オーグマン×5
己方成员：古莱维、威路、任意三人
作战要点：敌人比较集中，我方队员不要冲得太靠前。

加里农的部下们阴魂不散，一直紧追兵真一行，尼可路为了向威路报仇，也助纣为虐地加入了加里农的组织。

マターチルドレン第二战

敌方成员：纳佳莱（ナガレ）、尼可路、オーグマン×3
己方成员：古莱维、威路、任意三人
作战要点：纳佳莱很强，应优先消灭。

新同伴的数量越来越多，基地内的食物明显不足，威路和卡莲担任了购买粮草的任务。不过两人出门没走多远，便听到了一阵呼救声，于是立刻前往事发地，与怪物进行搏斗。

运命の女神第一战

敌方成员：オルトロガス×2、骸骨兵×3
己方成员：威路、卡莲
作战要点：如果之前一直没有好好锻炼威路，则会陷入苦战。

将怪物们消灭后，威路和卡莲救起了昏迷的少女阿丽丝（アリス），为了表示感激，她和叔父赛贝特（ゼペット）一起加入了队伍。不过威路对待阿丽丝和赛贝特的态度明显不同，确切地说在威路的眼中根本看不到他。与大部队会合后，与正在向人强求钥匙的夏丽（シエリー），兵真一行自是不能坐视不理。

运命の女神第二战

敌方成员：夏丽、フイアリー×3、ポブル×3
己方成员：赛贝特、阿娜丝塔西（アナスタシア）、藏人、任意二人
作战要点：夏丽很强，建议派遣最强主力队员出战，先将身后的杂兵消灭。实在觉得吃力的话，就活用一下归还和派遣指令。

为了表示感谢之意，阿娜丝塔西和藏人不但把钥匙送给了兵真，还加入队伍。兵真不由得感叹威路的办事能力，竟然能在购买粮食的途中“拣到”这么多同伴，威路却是微笑着说见到女孩子有难绝对不能不管。(男人！)不过似乎他好像忘记自己的本来任务，一粒粮食都没有购买便回来了……

一回到基地，便受到了萨多发来的消息。按照他提供的情报，兵真一行来到了一个庭院，但迎接他们的却不是友善的主人，而是强悍的巨龙。

里庭第一战

敌方成员：G・ドラゴン
己方成员：任意五人
作战要点：在敌人比较集中时尽量多使用大范围攻击特技。



里庭第二战

敌方成员：コカトリス×5
己方成员：任意五人
作战要点：敌人明显大退步，八条龙换成了八只鸟。

萨多确实是个称职的私人侦探，不断传来各种新消息，这次带来了消灭类人猿的任务，报酬自然是兵真一行追求的钥匙。虽然敌人只是一群灵长类动物，但是为了钥匙，兵真一行还是全力战斗。

谜の类人猿第一战

敌方成员：ルブル、铁の爪ソルジャー×3、アサシン×3
己方成员：霏、任意四人
作战要点：注意保护霏，除非她已经锻炼得很强。还要注意アサシン的反击。

谜の类人猿第二战

敌方成员：ルブル、铁の爪ソルジャー×3、アサシン×3
己方成员：霏、任意四人
作战要点：跟上一战基本一样。

谜の类人猿第三战

敌方成员：夏丽、ビクシー×3、ポプリス×3
己方成员：任意五人
作战要点：最好能快速消灭夏丽。

据说在密林中生活的乌鲁赛露（ウルゼル）手里持有钥匙，因此兵真一行又来到了密林探险。

密林の花嫁第一战

敌方成员：チョリッパ×3、アルヴアル×3
己方成员：兵真、任意四人
作战要点：千万不要小看蚊子！

穿过密林后，兵真一行终于找到了乌鲁赛露，而她提出的要求却让大家大吃一惊，竟然要兵真成为自己的丈夫！这样的要求兵真自然绝对不能答应，但是又有求于人，只好按照乌鲁赛露的规矩来单挑决胜负，如果兵真输了将把自己彻底赔给她……

密林の花嫁第二战

敌方成员：乌鲁赛露
己方成员：兵真
作战要点：兵真此时应该已经很强大了，可以轻松取得胜利。

看到兵真战胜了乌鲁赛露，不用成为她的私人物品，大家松了一口气。不过乌鲁赛露因为自己战败，坚持已经把自己输给了兵真，这样一来兵真的胜利似乎变得毫无意义。（这个方法好，值得学习！）而乌鲁赛露手中的钥匙自然也成为了兵真的物品，可惜的是她把自己当做是兵真的私人物品和用词则让琳和兵真听着很不舒服。

鲁因的干部与一尾随而至，他的目标还是乌鲁赛露手中的钥匙，兵真一行当然不会把钥匙交给他。乌鲁赛露见状立即主动请战，以求兵真的夸奖。虽然这个妹妹并不漂亮，但确实很可爱……

密林の花嫁第三战

敌方成员：与一、テイターン×3、アルマタータ×3
己方成员：乌鲁赛露、任意四人
作战要点：敌人全部是血牛，与一体力也高达1200，除了拿出耐心慢慢砍没别的办法。敌人的麻痹攻击和反击也很讨厌。

与一失败后并没有生气动怒，而是微笑着说鲁因对兵真一行的行动非常期待，更认为兵真一行与自己的目的很相近。而与一却说自己知道返回原来世界的方法，不过要等到鲁因组织建立起新的乐园之后，但是众人对他的话却是半信半疑。

盖桑军向格鲁各阿岛（ゴルゴア）突然发起了进攻，将统治岛屿的辉士团驱逐，兵真一行立即前往调查。取得大胜的盖桑得意非常，认为自己招募到了优秀的部下，而这名优秀的部下正是大名鼎鼎的西乡隆盛。可惜的是盖桑并没能得意多久，在占领了小岛后西乡隆盛立刻发起了叛变，对盖桑痛下杀手。当兵真一行赶到格鲁各阿岛时，西乡隆盛已经将盖桑驱逐，并且做好了战斗准备，一见到兵真，士兵们就发起了猛烈的攻击。

下克上第一战

敌方成员：ソルジャー×3、武艺者×2
己方成员：任意五人
作战要点：虽然敌人只有五人，但是能力却大幅提高，不慎中了敌人的连携攻击会伤筋动骨。

下克上第二战

敌方成员：ソルジャー×3、武艺者×2
己方成员：任意五人
作战要点：敌人与上一战差不多，只是能力更强。

打倒了大量的盖桑军士兵后，西乡隆盛带领以藏出场，这不但让冲田总司和土方岁三大吃一惊，连我也被吓了一跳！西乡隆盛成为反派的游戏实在是不多见！此时的盖桑军已经彻底改名为西乡军，以藏则是对冲田总司异常怨恨，要在此时此地一雪前耻。

下克上第三战

敌方成员：冈田以藏、ソルジャー×3、武艺者×2
己方成员：冲田总司、土方岁三、任意三人
作战要点：以藏非常强悍，体力高达1400，由于土方岁三和冲田总司必须出战，如事先没有提升他们的级别，则只能依靠其他三名主力过关。



西乡军源源不断地冲上来，战败的以藏也像疯子一样渴望再战，土方岁三和冲田总司判断了一下战场形势，决定立即撤退日后再卷土重来。

虽然与西乡军的战斗不利，但兵真一行也没有泄气，返回基地后仔细考虑着下一步的行动。此时萨多又有了新的发现，把兵真叫到侦探社共商大计。这次发现的是萨多一直寻找的钥匙，因此一得到情报便叫兵真一行前来履行义务。

混沌乱世何必畏惧？看我拨开云雾重见光明……

ザードの记忆第一战

敌方成员：司书×3、C・ド－ル×3
己方成员：萨多、任意四人
作战要点：司书的魔法攻击强力，应优先消灭。

进入图书馆后，加里农又出现在众人面前，他的目标也是追忆之匙，虽然已经跟萨多达成协议，这把钥匙归萨多所有，但是兵真一行仍然全力战斗。

ザードの记忆第二战

敌方成员：方歌拉姆（ファンゴラム）、オ－グマン×4
己方成员：古莱维、任意四人
作战要点：体力1700的方歌拉姆长的寒碜，说话声音更难听，反击技能更让人讨厌，一定要优先解决！

为了感激兵真一行，萨多加入队伍，但是帮助百姓的侦探社不能就此关张，因此留下伊莱斯继续看家，赛罗斯和萨多一起成为同伴。（自行选择加入成员，个人认为赛罗斯比较酷）

被西乡隆盛背叛的盖桑带着爱米丽流落街头，被兵真一行遇到后仍不肯认输，反而决心为尊严一战。（此时的盖桑倒真是一条汉子，值得夸奖！）

破灭のマルス第一战

敌方成员：盖桑、爱米丽
己方成员：任意五人
作战要点：以五打二，胜之不武！派遣主力上场可以轻松取胜。

落魄的盖桑完全不是兵真的对手，几个回合便被打倒在地。冷酷的魔王之女西罗毫不犹豫地准备将其斩杀之时，突然发生异变。大地一阵狂震之后，新的骑士塔凯路（タケル）和怪物们被同时传送到这里，狡猾的盖桑立即趁乱逃亡。

破灭のマルス第二战

敌方成员：遗迹人×3、オ－グマン×3
己方成员：塔凯路、任意四人
作战要点：先快速将三名遗迹人消灭，再回头对付增援的オ－グマン。

传说在这个世界中有一位全知全能的魔女大人，她知道这个世界的全部秘密，因此兵真一行决定前去拜访，搜集一些有用的情报。

图书馆の魔女第一战

敌方成员：司书×3、C・ド－ル×3
己方成员：任意五人
作战要点：司书的魔法攻击力极高，优先消灭。



图书馆の魔女第二战

敌方成员：上级司书×3、毒虫×3
己方成员：任意五人
作战要点：与上一战基本一样，只是敌人能力又有强化。

在图书馆的最深层，冲田总司又遇到了老朋友坂本龙马，这次则是跟龙马的最后一次对决。

图书馆の魔女第三战

敌方成员：坂本龙马、上级司书×3、C・ド－ル×3
己方成员：任意五人
作战要点：先躲着点坂本龙马消灭杂兵，最后再全力围攻龙马，使用冲田总司将其击倒。

坂本龙马加入鲁因组织的目的也是返回原来的世界，现在则决定弃暗投明，加入兵真一行。虽然在历史上坂本龙马和冲田总司属于对立的阶层，但是在这个世界中两人却成了亲密伙伴。魔女名叫奥维阿（オ－ヴィア），不过她非常不喜欢魔女这个称呼，因为听起来有点像年长的女人。高雅风趣的魔女大人将返回原来世界的方法告诉了兵真，并且送给了兵真一把钥匙。

ロイヤルガ－ド第一战

敌方成员：エ－ジェント×4
己方成员：西路瓦内路（シルヴァネ－ル）、任意四人
作战要点：保护新人为首要任务。

得到了魔女指示后，兵真一行继续调查，在途中再次与西乡隆盛和冈田以藏遭遇。兵真由于受到了钥匙的影响而浑身发烫，连头发也变了颜色，但是他却依然坚持战斗。

新たる姿

敌方成员：以藏、武术指南×2、ソルジャ－×3
己方成员：兵真、冲田总司、任意三人
作战要点：先消灭下方落单的武术指南，再集中火力向上突击。

战斗中兵真突然变身，一头红发随风飘扬，让大家非常担心，而兵真自己却没有任何不适的感觉。失败的以藏并不肯善罢甘休，虽然暂时撤退，但谁都知道他一定会再回来的，因为他对冲田总司的怨恨是支持他生命的唯一支柱。

古代のタワ－キ－

敌方成员：夏丽、ギアブラス×3、カパルラ×2
己方成员：霏、任意四人
作战要点：夏丽能力再次提升，即死攻击非常讨厌，好在其他的杂兵都比较菜。

沙漠のタワ－キ－

敌方成员：与一、フレイフォ－ズ×3、ヴェルティガス×2
己方成员：疾风丸、任意四人
作战要点：跟上一战的难度差不多。疾风丸阵亡时说话的声音非常有趣。

斯露库（スルク）与琳的年纪相仿，与琳从小就是好朋友，现在继承了父亲的职位。为了得到塔之匙，进入生命之塔返回原来的世界，兵真一行决定前往拜访她。而尼克路和纳佳莱也尾随而至，现在的尼克路已经得到了全知之杖，因此特意来找威路决一胜负。

ニコル狂奔

敌方成员：尼克路、纳佳莱、オ－グマン×3
己方成员：威路、任意四人
作战要点：五对五的战斗，尼克路非常强悍，抓紧时间快速将纳佳莱和杂兵消灭，最后集中火力攻击尼克路。

虽然尼克路强大，但兵真一行更强大，得到全知之杖的尼克路再尝苦果，在这次战斗后失去了刚刚入手不久的全知之杖。见到斯露库之后，她带给了大家一个噩耗：辉士团已经下令通缉兵真一行，无奈兵真只好暂时撤退。返回基地后小雪好奇地拿了一下全知之杖，结果这把法杖竟然活了过来，跟大家进行交流。原来她与小雪是不同世界的同位体，因此在与小雪接触后会发生如此反应。

琳建议再找辉士团团长拉鲁好好商谈，兵真立即表示同意，因为目前西乡军是自己和辉士团的共同敌人。刚一到达辉士团本部，加里农便带领着部下狂笑而来，兵真一行马上投入战斗。

ガリ－ノ强袭第一战

敌方成员：九头文治、マフィア×3、オ－グマン×3
己方成员：古莱维、任意四人
作战要点：九头文治会冲得很靠前，抓紧时间将他消灭。

虽然现在兵真一行逐渐壮大，同伴数量越来越多，但敌人的数量也越来越多，刚刚击败了九头文治，纳佳莱又冲了上来。

ガリ－ノ强袭第二战

敌方成员：纳佳莱、遗迹人×3、オ－グマン
己方成员：纳佳莱的反击会给玩家造成不小的麻烦，经常会阻止住玩家的连携攻击。

辉士团团长拉鲁被加里农逮捕，数日后才平安归来，但完全变成了另外一个人。经常带领着怪物们袭击城市，任凭士兵们如何劝阻仍是一意孤行。所以辉士团的士兵们委托兵真一行阻止拉鲁，让他恢复往日的风采。见到加里农之后，证实了大家的判断，拉鲁果然已经被他洗脑。



辉士团长乱心

敌方成员：拉鲁、遗迹人×3、オ－グマン×3
己方成员：任意五人
作战要点：如果能力不够强，最好在石台阶下面布阵，等候敌人逐渐过来各个击破。

拉鲁被击败后恢复了神志，认识到自己以前的错误，因此决心用自己的双手赎罪，加入兵真一行。圆满解决了辉士团的问题后，兵真一行再次找到斯露库，希望可以借用一下她手中的塔之匙。遗憾的是兵真与斯露库仿佛是天生的冤家，一见面就吵个不停。也许是出于对兵真的报复，斯露库提出了交换条件，要兵真取来怪物的皮交换。为了得到宝贵的钥匙，兵真只好带上伙伴们出发寻找怪物。





负责防御本部的杂兵被消灭后，以藏出场，一见到冲田总司，他又红了眼睛成为了彻底的疯子。

エンディアの王第二战

敌方成员：以藏、エージェント×3、武术指南×2

己方成员：任意五人

作战要点：还是以藏超强杂兵超弱，只需注意不要被敌人连携攻击。

西乡隆盛第一战

敌方成员：フレイマール、イエティ×3、ボブリス×3

己方成员：任意五人

作战要点：考验玩家实力的一战，フレイマール体力高达5500，杂兵的攻击力也非常高。

兵真得到怪物的皮后，立即返回找斯露库交换钥匙，正好赶上西乡军来犯，兵真一行顾不上休息便投入新的战斗。

西乡隆盛第二战

敌方成员：以藏、武术指南×2、ソルジャ×3

己方成员：斯露库、任意四人

作战要点：以藏强杂兵弱，战斗难度远小于上一战。

虽然斯露库被敌人打伤，但伤势并不严重，回到基地休息调整后便恢复了健康，然而斯露库手中的钥匙却在战斗中被西乡军夺走。虽然斯露库不想欠兵真的情，免得被兵真小看，但是以一人之力对抗西乡军无疑是自寻死路，考虑再三后斯露库放弃了个人恩怨加入队伍，与兵真一行共同讨伐西乡隆盛。

回到基地后，琳做的第一件事就是调查西乡军的动态，目前西乡军的势头正盛，各部队都在攻击各个岛屿。不过此时也正是偷袭西乡隆盛的最佳时机，因为战线拉得过大，西乡军本部的人手明显不足。

平和のために

敌方成员：スクリーパー、ヘルアドロス×3、ギア・ザイン×3

己方成员：库莱阿斯、任意四人

作战要点：非常轻松的一战，受到攻击后尽量不要回复。

エンディアの王第一战

敌方成员：エージェント×3、武术指南×2

己方成员：任意五人

作战要点：五名主力对付五个杂兵，简单之极。

以藏终于被彻底打倒，但在临终之际他仍不知悔改，而是跟冲田总司定下约定，在地狱中等候着冲田总司再战，真是一个超级执着的人！

エンディアの王第三战

敌方成员：西乡隆盛、强化战斗兵×3、剑豪×2

己方成员：土方岁三、冲田总司、任意三人

作战要点：后悔没有锻炼土方岁三，只能派遣四名主力出战。西乡隆盛很强，先清光杂兵为上。

失去以藏的西乡隆盛仿佛是失去利爪的老虎，但他仍然被自己的野心支配，幻想征服这个世界。不过最后还是被兵真和同伴们击败，带着自己的野心永远地离开了这个世界。

消灭了西乡隆盛后，众人来到图书馆寻找盖桑，有意思的是疾风丸竟然觉得盖桑大叔跟自己十分相似，因此极其热中这一探索任务。虽然盖桑已经失去了自己的军队，身边也只剩下爱米丽一人，但他仍然没有失去自己的尊严，见到兵真后毫不犹豫地选择了战斗。

图书馆の奥で第一战

敌方成员：盖桑、爱米丽

己方成员：任意五人

作战要点：人多欺负人少的一战，非常开心的一战，先消灭严岛爱米丽。

盖桑失败后将爱米丽抛下一个人独自逃亡，但是众人却不能将爱米丽一个人扔在这里。虽然兵真持反对意见，但最后大家还是收留了这个又可怜又可爱的小妹妹。

兵真刚刚找到魔女，与一又赶来捣乱，他的目的自然是塔之匙。不过这时的他已经失去了往日的微笑，而是面目狰狞。虽然与一口口声声地说自己的目的是为了得到自由，但众人还是不能让他为所欲为。



图书馆の奥で第二战

敌方成员：与一、G・ドール×2、禁书管理官×3

己方成员：任意五人

作战要点：宝箱怪物是白送经验值，禁书管理官却强得离谱，但好在防御力较低，可以利用连携快速将她们消灭。

与一之所一焦急，是因为在他身上有定时炸弹，现在已经到了爆炸的时限。被兵真一行打败后，与一身上的炸弹终于爆炸，一声巨响后，与一化为灰烬消失在空气中。得知与一死讯的夏丽伤心异常，发誓要为与一报仇雪恨，更要与莱根共建乐园。

收拾完西乡军后，兵真的下一个对手是尼克路，而此时的尼克路又得到了新的力量，自认为至少可以和威路打成平手……

恶魔の力第一战

敌方成员：尼克路、纳佳莱、铁の爪コマンダー×2、デビル×3

己方成员：威路、任意四人

作战要点：消灭杂兵后，集中力量消灭尼克路和纳佳莱其中之一。

恶魔の力第二战

敌方成员：尼克路、デーモンロード×5

己方成员：威路、任意四人

作战要点：尼克路变身后非常强悍，杂兵也非泛泛之辈。

得到了恶魔力量的尼克路一样惨败，因为他的心术不正，依靠签订契约得到的力量并不是真正的力量。现在剩下的敌人只有加里农一个，他也得到了新的力量，并且自封为神。他虽然狂妄也足够强大，但最终还是被兵真等人合力消灭。

神を名乘る男第一战

敌方成员：方歌拉姆、遗迹人×2、オーグマン×2

己方成员：古莱维、任意四人

作战要点：方歌拉姆反击率高，攻击狠，大意不得。

神を名乘る男第二战

敌方成员：加里农、オーグマン×2、遗迹超人×2、マフィア×2

己方成员：任意五人

作战要点：加里农体力高但反击率低，而且攻击力也不算高。

消灭掉加里农后，兵真一行按照地图指示寻找传送装置，但怎么都不能找到。无奈众人只好再去拜访魔女，希望能得到些线索。

オーヴア探访记第一战

敌方成员：イビルガーダー×5

己方成员：任意五人

作战要点：毫无难度的简单一战

オーヴア探访记第二战

敌方成员：カオスリーバー×5

己方成员：任意五人

作战要点：还是很轻松的一战，只需注意别让敌人连携。



暗杀者们一直在等待机会攻击魔女，因此她在房间内张开了结界，正在筋疲力竭之时兵真等人赶到，为了报答兵真一行的恩情，魔女把这个世界的秘密告诉了他们。恩迪亚原名世界之卵，是全部世界中的最初世界。因为无限的可能性，从世界之卵中诞生了其他的并行世界。当世界之卵关闭上与其他世界的联系时，这些并行的世界将全部消失。而现在恩迪亚正在逐渐的吞噬着其他的世界，将全部的世界再次融合，因此鲁因要收集钥是将恩迪亚破坏，创建新的乐土。

莱根手中掌握着非常关键的钥匙，如果他能将恩迪亚破坏，在恩迪亚被破坏的瞬间，骑士们很有可能被传送到原来的世界，但因为这个世界上只有八把塔之匙，因此只能传送出八名骑士，剩下的骑士则将会和恩迪亚一起消失。这样牺牲大量生命的做法，兵真一行当然不能赞成，因此兵真决定用自己的方法来解决危机，仅仅打倒世界之卵，而不是将整个世界毁灭。然而莱根却不能因为兵真的这一席话语放弃自己的理想，无奈的兵真只能用战斗解决问题。

决战第一战

敌方成员：莱根、夏丽、R・ドラゴン×3、ブラッドナイト×3

己方成员：兵真、琳、任意三人

作战要点：很难的一战，请迅速消灭杂兵，最后集中力量消灭BOSS。想招募夏丽的话就要先消灭莱根。

全主人公

虽然本作的主人公人数众多，但是有几名主人公是经常强制出战的人物，因此玩家最好是一直锻炼他们，免得因为级别过低而陷入苦战。首先是本作的男女主人公兵真和琳，兵真的攻击力强速度快，绝对是本作的强人，女主人公琳则是魔法攻击和回复体力的一把好手。拳师威路和枪手古莱维经常会强制出场战斗，因为这两人能力不弱，所以直接培养他们当主力也是不错的选择。冲田总司也是本作的重要人物之一，强制出场次数不少，值得培养。大魔王之女西罗虽然大名鼎鼎，但在游戏中少有几次强制出场，而且她的行动速度比较慢，所以如果不是非常喜欢这个人物，完全可以将她舍弃不用。这样的锻炼方式虽然可以使玩家不用浪费时间多培养其他的人物，但是却不能发挥出人物特性绊的作用，要看玩家自己的决定。

姓名	出现章节	出现场所及条件
兵真	第一章	第一章第一战。
リイン	第一章	第一章第一战。
ヒロ	第一章	第一章第二战。
疾风丸	第一章	结晶と植物の岛第一战。
冲田总司	第二章	新撰组一番队长第一战。
トナティ	第二章	新撰组一番队长结束后，使用得到的青翼王の键，与ウエレス二得其一。
ウエレス	第二章	新撰组一番队长结束后，使用得到的双剑王の键，与トナティ二得其一。
霏	第二章	ウルとニコル第一战。
ウル	第二章	ウルとニコル第一战。
ニコル	第二章	ウルとニコル第一战。
ヨアヒム	第二章	完成“その名は……”后，选择适当的探索任务。
カ-マイン	第二章	完成シャルルウ岛的任务。
土方岁三	第三章	使用狼之牙。
リュ-ンエルバ	第三章	MAIN自称侦探第一战完成，使用酒豪の键。与大蛇丸二选其一。击破坂本龙马瞬间右上太阳槽5以下大蛇丸、6以上リュ-ンエルバ。
大蛇丸	第三章	Main自称侦探第一战完成，使用大蛇の键。与リュ-ンエルバ二选其一。击破坂本龙马瞬间右上太阳槽5以下大蛇丸、6以上リュ-ンエルバ。
グレイヴ	第三章	Mainオ-バ-・ド-ズ第一战。
ミカ	第三章	Mainオ-バ-・ド-ズ第一战。
小雪	第三章	Mainオ-バ-・ド-ズ第二战完成后，使用冰结晶の键。
ロケットビリ-	第三章	第二章Mainああ勘违い中用冲田总司阻止坂本龙马，得到沙漠の键。第三章发生Mainスリラ-・ナイト。
アリス	第三章	Main运命の女性第一战完成。
ゼペット	第三章	Main运命の女性第一战完成。
藏人	第三章	Main运命の女性第二战完成。
アナスタシア	第三章	Main运命の女性第二战完成。
モニカ	第四章	完成ガレ-ズ岛探索任务。
ゼオンシルト	第四章	完成Main里庭第二战，使用得到的二つ枪の键。
ルブル	第四章	让霏装备ハリセン打倒Main中出现的ルブル。
ウルゼル	第四章	完成Main密林の花嫁。
尸十二	第四章	收得ロジャ-、グレイヴ、ミカ、ロケットビリ-为同伴，在基地ロジャ-提出观测ガレ-ズ岛，完成出现的Main复仇者。
ジュリアン	第五章	カ-マイン成为同伴后，第五章追加32级Mainマイ・ロ-ド，完成后收得。
ザ-ド	第五章	Mainザ-ドの记忆第一战参战，完成第二战后加入。
イレス	第五章	完成Mainザ-ドの记忆后，追加事件留守番电话，与ゼロス二选其一。
ゼロス	第五章	完成Mainザ-ドの记忆后，追加事件留守番电话，与イレス二选其一。
タケル	第五章	Main破灭のマルス第二战参战，结束后正式加入。
ライエル	第六章	モニカ加入，追加28级Main优しき罪人，完成后加入。
メルヴィナ	第六章	ゼオンシルト加入后提出探索エルシャント岛，ゼオンシルト使用リアライズ技能变身后将她击败。如果并未加入，下次不再出现，读去记录重来。
坂本龙马	第六章	用冲田总司在Main图书馆魔女中将他击倒。
シルヴァネ-ル	第六章	冲田总司出击，完成Mainロイヤル・ガ-ド。
ポリタン	第六章	探索パラゴス岛，第三章中运命の女性中要变身与其对话。
ラル	第七章	第七章开始时选择ラル，完成Main辉士团长乱心。
スルク	第七章	第七章开始时候选择ラル，Main西乡隆盛中尽量不受到敌人的伤害。
九头文治	第七章	第七章开始时选择スルク。Main任侠の男中，让27级以上人变身后击倒グレイブ
クライアス	第八章	完成平和のために，受到攻击后尽量不要回复。
严岛エミリ-	第八章	完成Main图书馆の奥で第一战，先击破严岛エミリ-再击破ガイザン。
ガイザン	第九章	Mainああ无情中，用严岛エミリ-阻止ガイザン，九回合以下过关。
オ-ヴィア	第九章	完成Mainオ-ヴィア探访记第二战。
ナガレ	第九章	ラル加入队伍，完成Main恶魔の力。
シエリ-	第九章	用リイン击倒シエリ-，先击破ライゲン再击破シエリ-。
MAKO	第十章	探索トリルトラム岛。

部分主角的人物特性

人物	特性1	特性2	变身特性1	变身特性2
兵真	天才肌	绊	コレクタ-	心の权化
リイン	ゲ-ド知识	ゲ-ド操作	ゲ-ドマスタ-	マスタ-辅助
グレイヴ	死の先に	绊	D.O.G	ネクロライズ
ウル	ソウルエナジ-	绊	明日のために	超越神の视线
冲田总司	天赋の才	绊	俊英の剑士	见切り
ゼロス	依赖完遂	生体兵器	セ-フティ解除	がんとばし
ウルゼル	ハンティング	战いの歌	野性の勘	骨碎き
霏	ミツコミ	绊	ハリセン二刀流	岚のハリセン
严岛エミリ-	マリ-ン魂	手旗信号	海军战术	海军の切り札
ヒロ	炎の后继	绊	睥睨	冥界の送り
ヨアヒム	ヴァンパイア	逆转ファイタ-	コマの发饰り	ドレインだっち
トナティ	カリスマ	尊大	コンプレックス	大号令
カレン	贵族の夸り	剑技	Fフォ-ゲル	英雄の剑
大蛇丸	ケンカ上等	酌み交わす	星龙の息吹	カリスマ
ミカ	心を共に	绊	シ-ドの共生	サポ-ト
ミュウ	勇者见习い	英雄の资质	勇者觉醒	カリスマ
小雪	发声练习	闻かざる	绊	千万世界の知识
アリス	ゴスペル	绊	圣女の目	ア-ク
ゼペット	子烦恼	ビルダ-カ-ド	着せ替え	人形使い
アナスタシア	星族の血筋	绊	疾风盗承阵	摄影
藏人	ソウルエナジ-	绊	七芒を结び……	居合いの技
モニカ	投掷	未发达の翼	炎の精灵使	风の歌
ゼオンシルト	和平维持军	凶枪の返击	タフネス	双枪使い
疾风丸	精神统一	绊	愤怒	九字护身法
ジュリアン	名门贵族	ク-ル	I・サイト	一闪
ザ-ド	ビックボケット	精神の锭	光の键	怪盗
カ-マン	特使	人工生命	クロ-ランサ-	时空干涉能力
タケル	AAST战术	争い嫌い	破灭の足音	ヒ-ロ-の魂
坂本龙马	外交	新时代の目	渡来品好き	见切り
ラル	光の名のもとに	辉士团の夸り	炎の辉士	太阳の剑
スルク	防寒	皮肉	夜战技能	アイヌの毒
土方岁三	加势	绊	鬼の土方	见切り
ガイザン	睥睨	部队指挥	ドウムの科学力	ドウムの毒水
オ-ヴィア	魔术の知识	魅了	仪式の心得	占星术

决战第二战

敌方成员： 莱根、禁书管理官×2、ブラッドナイト×3、ウイザ-ド×2
己方成员： 兵真、任意四人
作战要点： 虽然只有一个BOSS，但战斗难度极高，原因就是四个法师的魔法攻击力很强。一开始战斗后，全军撤到后方，等敌人分散靠近，消灭光杂兵后再对莱根出手，但要小心他的反击。

战败的莱根重伤不治，在临终之际把夏丽托付给了兵真，希望兵真一行能够成功。

汉祭り

敌方成员： 军队蜂×2、ダノンゲル×2、バグス×2
己方成员： 由阿基姆、任意四人
作战要点： 无难度一战。

眼看着亲人逝去的夏丽虽然不能忍住心里的悲伤，但是她却深明大义，决定听从莱根的安排，与兵真一行并肩战斗，寻求真正的和平……



生命の塔第一战

敌方成员： シャドウナイト×3、ブラッドナイト、デ-モンロ-ド、无
己方成员： 任意五人
作战要点： 只有デ-モンロ-ド比较强，剩下的敌人全是白送经验。

生命の塔第二战

敌方成员： 铁の爪コマンダ-、ドラゴンゾンビ、バギ-、ダ-クデュ-ク、シャドウナイト×2
己方成员： 任意五人
作战要点： 杂兵集会，毫无难度。

生命の塔第三战

敌方成员： 威布（ウエイブ）、スケルト王、デスジェネラル×3、D・ドラゴン×2
己方成员： 美由、任意四人
作战要点： 本战难度极大，BOSS高攻击力，大范围攻击附加



在生命之塔的最深处迎接兵真的是斗神威布，他是生命之塔的守护者，更是最强的战士。击败了威布后，兵真一行进入塔顶的太阳中，在这里遇到了一名神秘的少年。这个少年就是恩迪亚，是世界之卵的一部分，是世界之卵用来吸收别的并行世界的工具。现在的世界之卵已经腐烂，随时会发狂将全部的世界毁灭，为了阻止住世界之卵的暴行，恩迪亚制作了传送装置，希望能从其他世界召唤来真正的勇士，共同阻止世界之卵。但是此时的恩迪亚已经放弃了这个想法，见到兵真一行后，他只希望大家快点离开，免得被世界之卵吞噬。而且恩迪亚认为自己是世

界之卵的一部分，如果和世界之卵分离，自己将会死去。

太阳の少年

敌方成员： 恩迪亚、デ-モンロ-ド×3、遗迹魔人×3、无×3
己方成员： 兵真、琳、任意三人
作战要点： 虽然敌人数量众多，但战斗的难度并不大，BOSS的大范围攻击力很低。如果我方队员级别不够，则会在很长时间内谁也不能打死谁，不过这倒也是个练级的办法。

战胜恩迪亚后，大地突然震动，碎石将出口死死堵住。幸亏琳及时使用转移术，众人才能平安地返回基地。与世



界之卵分离的恩迪亚并没有像自己想象那样从世界消失，兴奋的他放声大哭，结果害得兵真手足无措。

在基地中稍适整顿后，全部成员都干劲十足，兵真一行再次返回太阳，这次则是最后的战斗，成功或者失败都在此一举……

望む世界第一战

敌方成员： 威路模拟、古莱维模拟、冲田总司模拟、铁爪ゴマンダ×3、オ-グマン×3
己方成员： 威路、古莱维、冲田总司、任意二人
作战要点： 难度不高只需要小心敌人的连携。

望む世界第二战

敌方成员： 赛昂西鲁特模拟、卡曼模拟、テイタ-ン×3、デュラハン×3
己方成员： 赛昂西鲁特、卡曼、任意三人
作战要点： 由于本人一直没有锻炼赛昂西鲁特和卡曼二人，因此在战斗的开始陷入了苦战，但其实本战的难度并不高。

望む世界第三战

敌方成员： 兵真模拟、琳模拟、战斗强化兵、エクスカリバ-、ブックマスタ-、ノイモ-ント、デスジェネラル、タイラント
己方成员： 兵真、琳、任意三人
作战要点： 使用兵真和琳会非常轻松。

望む世界第四战

敌方成员： 世界之卵、邪龙、デュラハン、デ-モンロ-ド、无×6
己方成员： 兵真、任意四人
作战要点： 最终的战斗，世界之卵非常强悍，一定要拿出耐心来慢慢战斗。

虽然来自五湖四海，但是拥有同样的梦想！

主人公特性详解
天才肌：装备可装备武器，熟练度容易提升。
绊：与指定同伴发动连携攻击伤害上升。
死の先に：受到暗属性攻击伤害减少。
ゲ-ド知识：精神力上升。
ゲ-ド操作：在担当不出战队员时，完成任务获得报酬增加。
ソウルエナジ-：打倒敌人时S槽增加量提升。
天赋の才：全能力上升率提高。
依赖完遂：派遣任务成功率上升。
生体兵器：装备可装备武器熟练度上升率提高。
ハンティング：攻击怪物时伤害增加。
战いの歌：担任后卫时，己方全员SP回复量增加。
ミッコミ：一定几率麻痹对手。
マリ-ン魂：受到水属性攻击时，一定几率无效化。
手旗信号：担任后卫时，己方全员精神力上升。
炎の后继：一定几率火属性攻击无效化。
コレクタ-：击倒敌人时候物品掉落率上升，一定几率给予敌人伤害上升。
心の权化：无视敌人防御力给予伤害。
ネクロライズ：全异常状态无效化。
D.O.G：消费SP待机时，行动槽大幅减少。
マスタ-辅助：受到敌人得意属性攻击时，所受伤害减少。
ゲ-ドマスタ-：变身攻击敌人时，给予伤害上升。
明日のために：攻击敌人所受伤害一半平分出场己方队员，回复己方队员体力，己方全员防御力上升。
超越神の视线：一定几率使敌人麻痹或目隐。
俊英の剑士：病气状态无效化，使用减攻击WT槽增加良减少。
见切り：受到敌人攻击时，一定时间内输入方向，成功后完全回避敌人攻击，可以反击时按方块键发动反击。
セ-フティ解除：攻击时无视敌人的部分防御力，打倒敌人时S槽大幅增加。
がんとばし：一定几率使敌人中毒或麻痹。
野性の勘：受到攻击时，与对手相关全部特性无效化。
骨碎き：发动攻击时，一定几率降低敌人防御力和速度。
ハリセン二刀流：一定几率给予敌人伤害二倍。
岚のハリセン：使用风属性特性给予伤害上升，受到风属性攻击伤害减少。
海军战术：使用铳攻击射程加大。
海军の切り札：攻击力大幅上升，命中率下降。
睥睨：受到比自己级别低的对手攻击时，所受伤害减少。
冥界送り：低几率即死攻击。
ヴァンパイア：受到暗属性攻击所受伤害减少。
逆转ファイタ-：HP一半以下时，攻击力上升。
カリスマ：己方全员速度上升。
尊大：受到物理攻击伤害减少。
贵族の夸り：攻击时S槽增长良增加。
剑技：使用剑熟练度上升速度加快。
ケンカ上等：使用拳攻击时，给予伤害增加，受到装备拳敌人攻击时，所受伤害减少。
酌み交わす：担任后卫时，己方全员受到一时伤害，HP恢复量上升。
心を共に：使用物品回复HP回复量上升。
勇者见习い：使用光属性特技给予伤害上升。
英雄の资质：全能力成长率上升。
发声练习：不做任何行动待机，S槽增加。
闻かざる：封印无效化。
ゴスペル：担任后卫时，己方全员防御力上升。
子烦恼：受到物理攻击所受伤害减少。
ビルダ-カ-ド：一定几率麻痹或封印对手。
皇族の血筋：担任前卫时，己方全员精神力增加。
投掷：使用攻击物品时，给予伤害上升。
未发达の翼：使用风属性特技攻击时，给予伤害上升。
平和维持军：与拥有此特性的主人公发动连携攻击时，给予敌人伤害增加。
凶枪の返击：反击时攻击力上升。
精神统一：一定几率封印对手。
名门贵族：装备可以使用武器时，熟练度上升率增加。
ク-ル：受到水属性攻击时，所受伤害减少。
ピックポケット：击倒敌人时，物品掉落率上升。
精神の绽：一定几率使敌人目隐。
特使：派遣任务成功率上升。
人工生命：一定几率全部异常状态无效化。
AAST战术：攻击遗迹人时给予伤害上升。
争い嫌い：不做任何行动待机HP少量回复。
外交：派遣成率上升，担任不出战队员时获得报酬增加。
新时代の目：特技变化率上升。
光の名のもとに：受到光属性攻击伤害减少。
辉士团の夸り：一时伤害回复量增加。
防寒：受到水属性攻击时，所受伤害减少。
皮肉：担任后卫时，敌方全员防御力下降。
加势：参加连携攻击时，给予敌人伤害增加。
部队指挥：己方队员待机时，WT槽少量减少。
魔术の知识：受到法术攻击时，一定几率无效化。
魅了：担当后卫时，己方全体男性主人公全能力上升。
ユマの发饰り：使用拳敌人攻击时，所受伤害减轻。
ドレインだっち：攻击敌人时，一定几率在给予敌人伤害同时回复部分HP。
コンプレックス：给予比自己级别高的敌人大伤害。
大号令：己方队员待机时，WT槽少量减少。
Fフォ-ゲル：给予敌人火属性伤害上升，受到敌人火属性攻击时，所受伤害减少。
英雄の剑：反击时攻击力上升。
皇龙の息吹：行动开始时HP少量回复。
シ-ドとの共生：所受确定伤害的一半转化成一时伤害。
サポ-ト：参加连携攻击时，给予敌人伤害上升。
勇者觉醒：使用敌人弱属性攻击时，给予敌人伤害上升，一定几率使敌人睡眠。
千万世界の知识：受到魔法攻击时，一定几率无效化。
圣女の目：目隐无效化，回避率上升。
ア-ク：使用回复特技时，回复量上升。受到光属性攻击十，所受伤害减少。
着せ替え：受到术攻击时，低几率无效化。使用敌人弱点属性攻击时，给予伤害上升。
人形使い：攻击人类时，给予伤害上升。
疾风盗承阵：击倒敌人时，得到物品几率上升，速度上升。
摄影：一定几率使敌人目隐。
七芒を结び……：一定几率受到全部伤害半减。
居合いの技：一定几率将给予敌人的伤害转化为确定伤害。
暗の精灵使い：给予敌人暗属性攻击伤害上升，受到暗属性攻击时，所受伤害减少。
风の歌：不做任何行动待机HP少量回复。
タフネス：HP一半以下防御力上升。
双枪使い：受到装备枪的敌人攻击时，所受伤害减少，枪的熟练度上升率提高。
愤怒：一定几率给予敌人的伤害转化为确定伤害。
九字护身法：一定几率所受伤害减半。
I・ナイト：一定几率所受术攻无效化。
一闪：发动攻击时，S槽增长。
光の键：太阳槽在5—8时，全能力上升。
怪盗：打倒敌人时，容易得到高级物品。
グロ-ランサ-：使用敌人弱点属性攻击时，给予伤害提升。
时空干涉能力：己方全员精神力上升。
破灭の足音：全能力上升，所受伤害全部转化为确定伤害。
ヒ-ロ-魂：变身时，最大HP的50%回复HP。
渡来品好き：受到装备书的敌人攻击时，所受伤害减少，使用铳给予敌人伤害上升。
炎の辉士：使用光属性和火属性特技攻击时，给予敌人伤害上升。
太阳の剑：太阳槽5—8时，HP和运上升。
夜战技能：太阳槽在0—3时，全能力上升。
アイヌの毒：一定几率麻痹敌人。
鬼の土方：发动攻击时，给予敌人的全部伤害都转化为确定伤害。
ドウムの科学力：一定几率使敌人中毒，自身全异常状态无效化。
ドウムの毒水：使用火属性特技攻击时，给予敌人伤害上升。
仪式の心得：发动攻击时，一定几率给予敌人的伤害转化为确定伤害。
占星术：太阳槽在0—3时，精神力上升。

任务分类	
MAIN任务	剧情任务
QUEST任务	自由任务
探索任务	探索
派遣任务	派遣任务
EVENT任务	事件任务

完全道具列表

名称	作用
メディリ-フ	HP少量回复
ヒ-ルタブレット	HP回复
秘传の伤药	HP大回复
ソウルドロップ	SP少量回复
ネクタル	战斗不能回复
人鱼の泪	毒状态治疗
目药	目隐状态治疗
ミンガム	睡眠状态治疗
气付け药	麻痹状态治疗
风邪药	病气状态治疗
解咒石	封印状态治疗
パナシア	全异常状态回复
アクアスト-ン	水属性攻击
ネクロスト-ン	暗属性攻击
ガラス球	光属性攻击
龙の爪	暗属性攻击
巨人の腕轮	暗属性攻击
天使の羽	风属性攻击
堕天使の羽	风属性攻击
时の风铃	风属性攻击
レンズ	光属性攻击
大冰柱	水属性攻击
龙の火焰袋	火属性攻击
火焰瓶	火属性攻击
自爆石	自爆攻击
毒花粉	毒攻击
麻痹花粉	麻痹攻击
死花花粉	即死攻击
病菌花粉	病气攻击
ヒヨコ虫のトサカ	换金物品
子恶魔の角	换金物品
蝉の抜け壳	换金物品
干草	换金物品
退魔札	换金物品
かにミソ	换金物品
铁の齿车	换金物品
金货袋	换金物品
硝子の破片	换金物品
しおり	换金物品
契约书	换金物品
神木の枝	换金物品
鹿の角	换金物品
土偶	换金物品
不思议な小箱	换金物品
龙の牙	换金物品
温泉卵	换金物品
圣水	换金物品
高价な宝石	换金物品
命の刻印	最大HP少量增加
灵の刻印	最大SP少量增加
力の刻印	攻击力少量增加
体の刻印	防御力少量增加
动の刻印	速度少量增加
知の刻印	精神力少量增加
运の刻印	运少量增加
アヴァロンの实	全能力上升

决战两百回
剧情模式完全流程

时隔一年之后，“龙珠Z爆发”系列最新作再次登场！本作剧情模式中收录了几乎所有相关作品，登场角色数量也创记录的达到了一百二十人！这次的NEO绝对是所有龙珠迷必备的经典！ □文/北斗

PS2	本刊译名：龙珠Z 爆发！NEO			CERO A
	BANDAI NAMCO GAMES	7140日元	2006.10.5	
动作格斗	DVD-ROM	日版	1-2人	74KB

サイヤ人篇

——Battle 00.谜の异星人战士
条件：SPECIAL战斗，胜败都行
登场角色：短笛VS拉蒂兹
战斗要点：如果获胜的话就会追加"运命の兄弟篇"，但是难度极高，建议本作中的SP战斗（一共3场）选择容易去打，失败的话也无所谓。

——Battle 01.カカロット
条件：规定时间内生存
登场角色：悟空VS拉蒂兹
战斗要点：拉蒂兹很强，特别是其气功波，特别需要小心，坚持到时间结束即可。

——Battle 02.共通の大敌
条件：取得胜利
登场角色：悟空、短笛VS拉蒂兹
战斗要点：2挑1的战斗，可以练习一下如何在战斗中切换角色，多使用蓄力＋冲击波的套路。

——Battle 03.孙悟饭とピッコロ大魔王
条件：取得胜利
登场角色：短笛VS悟饭
战斗要点：短笛对小悟饭的特训开始，本战没有什么难度。

——Battle 04.サイヤ人の血
条件：取得胜利
登场角色：短笛VS大猿悟饭
战斗要点：短笛对变身成大猿的悟饭使用肉搏攻击的话无法造成对方硬直，所以此战务必拉开距离用蓄力＋魔闪光的套路战斗。

——Battle 05.天界での修业
条件：规定时间内生存
登场角色：小林、天津饭、乐平、饺子、弥次郎兵卫VS各自的影子X5
战斗要点：5对5的连续战斗，虽说是生存战，但由于人多势众，其实难度并不大。

——Battle 06.界王星での修业
条件：取得胜利
登场角色：悟空VS拉蒂兹
战斗要点：与两人上次的战斗相比，这一次要容易不少，建议在此战熟悉界王拳和元气弹的用法，特别是元气弹，需要先在BLAST1时使用L2＋三角键蓄力一次之后才能使用。

——Battle 07.ベジータのゲーム
条件：取得胜利
登场角色：小林、天津饭、乐平、饺子、弥次郎兵卫VS栽培人X2
战斗要点：从5人当中选出2人进行2对2的战斗，栽培人动作比较快，攻击力也不低，不要太轻视对手。

——Battle 08.クリリンの怒り！
条件：取得胜利
登场角色：小林VS栽培人X4
战斗要点：1对4的战斗，此战难度比较大，建议拉开距离使用蓄力＋冲击波的套路，这样比较安全。

——Battle 09.いそげ！孙悟空
条件：取得胜利
登场角色：短笛、悟饭、小林、天津饭、弥次郎兵卫VS那巴
战斗要点：5对1的豪华车轮战，那巴比较强悍，攻击力高，不过由于是车轮战，所以没多少难度。

——Battle 10.ピッコロと孙悟饭
条件：规定时间内生存
登场角色：短笛、悟饭、小林VS那巴
战斗要点：这次是3对1的战斗，且只需在限时内生存即可，完成很简单，但要干掉那巴则有一定难度。

——Battle 11.怒りの孙悟饭！
条件：取得胜利
登场角色：悟饭、小林VS那巴
战斗要点：2人车轮战那巴，由于本战的那巴实力有一定程度下降，所以并不困难。

——Battle 12.孙悟空の静かな怒り
条件：取得胜利
登场角色：悟饭、小林VS那巴
战斗要点：复活后的孙悟空对那巴，多用界王拳和元气弹，战斗就会非常简单。

——Battle 13.天下分け目の超决战!!
条件：取得胜利
登场角色：悟空VS贝吉塔
战斗要点：比较势均力敌的一场战斗，用元气弹的话有特写镜头。



——Battle 14.だせるか！？元气玉?!
条件：规定时间内生存
登场角色：悟空VS大猿贝吉塔
战斗要点：大猿版的贝吉塔同样不会被任何近身攻击造成硬直，照样拉开距离用冲击波对付。

——Battle 15.ささやかな抵抗
条件：取得胜利
登场角色：弥次郎兵卫、悟饭、小林VS大猿贝吉塔
战斗要点：3人车轮战大猿版贝吉塔，此战敌人实力稍微有所下降，即便是车轮战也不容易取胜。

——Battle 16.最后の赌け!!
条件：取得胜利
登场角色：悟饭VS贝吉塔
战斗要点：此战难度一般，建议多使用悟饭的SPARKING技，会使战斗相对轻松不少。

地球まるごと超决战篇

——Battle 00.新たなの侵略者?
条件：取得胜利
登场角色：短笛、悟饭VS塔雷斯
战斗要点：2对1的战斗，难度并不大。

——Battle 01.狙われた悟饭!?
条件：取得胜利
登场角色：短笛、悟空VS大猿版悟饭

战斗要点：对付"大猿系"敌人的打法同上，2对1的战斗，难度一般。



——Battle 02.Z战士对ターレス!!
条件：取得胜利
登场角色：悟空、短笛VS塔雷斯
战斗要点：仍然是2对1的战斗，此战难度与上一战差不多。

超サイヤ人だ孙悟空篇

——Battle 00.恐怖！邪悪な侵略者!!
条件：取得胜利
登场角色：悟空、小林VS斯拉古
战斗要点：2对1的战斗，这个邪恶的那美克星人并不难对付。

——Battle 01.战栗のスーパーナメック星人!!
条件：取得胜利
登场角色：悟空、短笛VS斯拉古
战斗要点：同样是2对1的战斗，打法和难度方面和上一战没有什么区别。

——Battle 02.怒りのスーパーサイヤ人!?
条件：取得胜利
登场角色：悟空、短笛、悟饭、小林VS巨大化斯拉古
战斗要点：4对1的车轮战，看上去没什么难度，但是巨大化后的斯拉古其实非常难打，务必与其拉开距离用气功波招呼。

たったひとりの最終決戦篇

——Battle 00.フリーザの里切り!?
条件：取得胜利
登场角色：巴达克VS邱夷X3
战斗要点：1对3的战斗，单个邱夷还好说，但得连着干掉3个的话，还是小心一点比较好。

——Battle 01.复仇の战士バーダック
条件：取得胜利
登场角色：巴达克VS多多利亚
战斗要点：建议多使用巴达克的全能量冲击波，此招攻击力高且消费的气槽少。

——Battle 02.受け继がれる魂
条件：取得胜利
登场角色：巴达克VS多多利亚、萨博
战斗要点：1对2的战斗，此战难度比较高，基本战术同上，安全第一。

フリーザ篇

——Battle 00.谜のストレンジャー
条件：取得胜利
登场角色：贝吉塔VS邱夷
战斗要点：第一次使用贝吉塔，其是一个非常强力的角色，远近攻击都非常好用。

——Battle 01.死を呼ぶ追迹者
条件：SPECIAL战斗，胜败都行
登场角色：小林、悟饭VS多多利亚
战斗要点：如果获胜的话就会追加"美しき野望…篇"，同样此战要想获胜的话难度非常之高。

——Battle 02.怯えるドドリア
条件：取得胜利
登场角色：贝吉塔VS多多利亚
战斗要点：风水轮流转，现在轮到我们用贝吉塔蹂躏多多利亚了，此战比较简单。

——Battle 03.ベジータとザーボン
条件：取得胜利
登场角色：贝吉塔VS萨博
战斗要点：萨博的近身攻击比较强力，建议多使用SPARKING技来解决他。

——Battle 04.ベジータ快进击
条件：取得胜利
登场角色：贝吉塔VS萨博变身
战斗要点：此战之前要先在地图中追上不断飞行的萨博，用L2键可以大幅加快速度。变身后的萨博的确强上不少，小心应付。

——Battle 05.恐怖のギニュー特战队
条件：取得胜利
登场角色：贝吉塔、小林、悟饭VS古尔多
战斗要点：3对1的战斗，古尔多纯粹的攻击力并不是很高，但攻击方式比较诡异，要小心。

——Battle 06.ベジータの速攻
条件：取得胜利
登场角色：贝吉塔、小林、悟饭VS利库姆
战斗要点：仍然是3对1的战斗，利库姆很强，不但血多皮厚，而且攻击力也非常高。

——Battle 07.スーパーサイヤ人!?
条件：取得胜利
登场角色：贝吉塔、悟空VS利库姆
战斗要点：2个赛亚人来对付利库姆，真是太瞧得起这位仁兄了。



——Battle 08.对决!!ジースとバータ
条件：取得胜利
登场角色：悟空VS吉斯、巴特
战斗要点：孙悟空1挑2的战斗，实际战斗并没有多难，小心一点就行了。

——Battle 09.ボディチェンジ
条件：取得胜利
登场角色：悟空VS基纽
战斗要点：本战难度一般，基纽虽然其他能力都还行，只不过血比较少是其最大的弱点。

——Battle 10.ギニュー敗れる!?
条件：取得胜利
登场角色：贝吉塔、小林、悟饭VS吉斯、悟空（交换身体）
战斗要点：3对2的战斗，与悟空互换身体的基纽，说实话还不如其小弟吉斯厉害。



——Battle 11.怒りのフリーザ
条件：取得胜利
登场角色：贝吉塔VS弗利萨（第一形态）
战斗要点：第一形态的弗利萨个子小，不善肉搏战，我们可以多多利用他这个弱点……

——Battle 12.フリーザ超变身!!
条件：取得胜利
登场角色：贝吉塔、悟饭、小林VS弗利萨（第二形态）
战斗要点：3对1的战斗，变身成第二形态的弗利萨强大了不少，不过我们有人海优势。

——Battle 13.战士复活
条件：取得胜利
登场角色：短笛VS弗利萨（第二形态）
战斗要点：与内鲁合体后的短笛如今已经今非昔比，对战此时的弗利萨并没有多大困难。

——Battle 14.フリーザ第二の变身
条件：取得胜利
登场角色：短笛、悟饭、小林VS弗利萨（第三形态）
战斗要点：变身成第三形态的弗利萨攻击力很高，即使是3对1的战斗也并不轻松。

——Battle 15.フリーザか！ベジータか！
条件：取得胜利
登场角色：贝吉塔VS弗利萨（最终形态）
战斗要点：最终形态的弗利萨攻击力再次提升，此战难度比较高，要小心。

——Battle 16.ベジータ死す！
条件：取得胜利
登场角色：悟空VS弗利萨（最终形态）
战斗要点：打法基本同上，不过难度上稍稍有所下降。

——Battle 17.宇宙の恨み、フリーザを貫く!!
条件：取得胜利
登场角色：短笛、悟饭、小林VS弗利萨（最终形态）
战斗要点：3对1的战斗，利用人海战术来对付强大的弗利萨，难度一般。

——Battle 18.传说のスーパーサイヤ人
条件：取得胜利
登场角色：悟空超级赛亚人VS弗利萨（最终形态）
战斗要点：变身成超级赛亚人的悟空各项数值都有了明显的提升，招式也有很大变化，使用时要注意，此战难度不大。

——Battle 19.静かなる激斗
条件：取得胜利
登场角色：悟空超级赛亚人VS弗利萨（全能量形态）
战斗要点：弗利萨再次变强，与上战相比难度有所提升，不过整体难度仍然并不是很高。

魔凶星篇

——Battle 00.恐怖の黒い雾…
条件：取得胜利
登场角色：短笛、悟饭、小林VS乐平、龟仙人
战斗要点：3对2的战斗，虽然魔

化后的乐平与龟仙人实力提高不少，但整体仍然比较容易。

——Battle 01.魔族化したピッコロ

条件：取得胜利
登场角色：悟饭、小林VS短笛
战斗要点：2对1的战斗，魔化后的短笛也变强不少，难度一般。

——Battle 02.魔凶星を击て…

条件：取得胜利
登场角色：悟饭、小林、短笛VS卡利克2世
战斗要点：3对1的战斗，敌人速度快，攻击力高，要小心应付。

とびっきりの最强对最强篇

——Battle 00.クウラ来袭!?

条件：取得胜利
登场角色：悟空、小林VS萨扎
战斗要点：2对1的战斗，作为库拉头号爪牙的萨扎实力并不怎么样，注意现在可以让悟空变身成超级赛亚人了。

——Battle 01.宇宙の坏し屋!

条件：取得胜利
登场角色：短笛VS萨扎
战斗要点：萨扎还是那个萨扎，不过这次我们换成是操作短笛单挑，难度一般。

——Battle 02.追迹者现る!!

条件：取得胜利
登场角色：悟饭、小林VS萨扎
战斗要点：2对1的战斗，此战的萨扎显得高攻且速度很快，并不是很好打。

——Battle 03.孙悟空、复活!!

条件：取得胜利
登场角色：悟空VS萨扎、库拉
战斗要点：孙悟空一挑二的战斗，此战难度比较高，最好尽快让悟空变身成超级赛亚人形态。

——Battle 04.切り札は究极变身!!

条件：取得胜利
登场角色：悟空、悟饭、小林VS库拉(最终形态)



战斗要点：3对1的战斗，最终形态的库拉很强，不要因为我方人多就大意，务必尽快变身成超级赛亚人形态。

激突!100亿パワーの战士たち篇

——Battle 00.生きてしたクウラ

条件：规定时间内生存
登场角色：龟仙人、弥次郎兵卫VS金属库拉
战斗要点：久违的限时战，虽然是2对1，但双方实力上的差距还是比较明显的。

——Battle 01.メタルクウラの威胁

条件：取得胜利
登场角色：悟饭、小林VS金属库拉
战斗要点：仍然是2对1的战斗，不过这次的条件是取得胜利，金属库拉的攻击力很高，有一定难度。

——Battle 02.悟饭の新ナメック星を守れ!

条件：取得胜利
登场角色：短笛VS金属库拉
战斗要点：此战难度一般，尽量争取战场上的主动权。

——Battle 03.クウラの执念

条件：取得胜利
登场角色：悟空VS金属库拉
战斗要点：难度一般，尽快完成悟空的超级赛亚人变身，就会使战斗轻松许多。

——Battle 04.激突！超サイヤ人VSメタルクウラ

条件：取得胜利
登场角色：悟空超级赛亚人VS金属库拉
战斗要点：与上一战相比，金属库拉实力增强不少，不过对一开始就已经是超级赛亚人的悟空而言……

——Battle 05.ふたりの超サイヤ人

条件：取得胜利
登场角色：悟空超级赛亚人、贝吉塔超级赛亚人VS金属库拉
战斗要点：2对1的战斗，尽管敌人再次变强，也抵不住两大超级赛亚人的联手。

——Battle 06.激突！100亿パワ-の战士たち

条件：取得胜利
登场角色：悟空、贝吉塔VS金属库拉X5
战斗要点：2对5的战斗，尽管每个金属库拉分身实力都比原来要弱一些，但对付连续5个这样的敌人还是比较困难的。

TRUNKS THE STORY篇

——Battle 00.未来…

条件：取得胜利
登场角色：特兰克斯VS悟饭
战斗要点：此战难度并不低，对手悟饭的全能量冲击波出招快且耗费气力少，务必小心。

——Battle 01.たったひとの战士

条件：取得胜利
登场角色：悟饭超级赛亚人VS人造人17号、18号
战斗要点：1对2的战斗，不过由于超级赛亚人形态的悟饭很强大，所以实际战斗并不会太困难。

——Battle 02.希望の过去へ…

条件：取得胜利
登场角色：特兰克斯VS人造人17号、18号
战斗要点：特兰克斯现在还变不了超级赛亚人，所以这场1对2的战斗难度比较高，要谨慎。

人造人篇

——Battle 00.未来から来た少年

条件：取得胜利
登场角色：特兰克斯超级赛亚人VS机器弗利萨
战斗要点：有超级赛亚人在场，弗利萨就永远只有被打败的份，唯一要注意的就是他的死亡光线，出招很快。



——Battle 01.ヤムチャ，间一发!!

条件：规定时间内生存
登场角色：乐平VS人造人19号、20号
战斗要点：1对2的战斗，敌人攻击力很高，建议使用近身战把时间拖过去。

——Battle 02.悟空，やぶれる?!

条件：取得胜利
登场角色：悟空、小林、天津饭、短笛VS人造人19号
战斗要点：4对1的战斗，基本上没有什么难度。

——Battle 03.ベジータ出现

条件：取得胜利
登场角色：贝吉塔VS人造人19号
战斗要点：此战难度一般，注意对付人造人系的敌人都尽量不要使用气功波系的招式。

——Battle 04.うろたえる人造人

条件：取得胜利
登场角色：贝吉塔超级赛亚人、短笛、小林、天津饭VS人造人20号
战斗要点：4对1的战斗，还有一个超级赛亚人，我就不多说什么了……

——Battle 05.研究所へ…

条件：规定时间内生存
登场角色：小林VS人造人20号
战斗要点：战斗前要现在地图中追上前面飞行的人造人20号，此战不大好打。

直击 アルティメットバトル

在"アルティメットバトル"模式下，基本上都是连续数场的战斗（非生存模式），中途不可记录，一旦失败，就只能重新来过。每场比赛之后会根据玩家的表现来进行评价并根据评价高低来给出获得的战斗力数值（其实就是相当于分数），影响评价的要素包括剩余体力、胜出时间、最大HIT数、最大DAMAGE，此外还会根据玩家在战斗中使用的各种技巧来给玩家一定的经验值，每完全打穿一项战斗的一周目都会获得奖励道具，二周目的奖励道具则会根据玩家所选难度不同而有所变化。

●カカロットロード

条件：最初即可选择
对战对手次序：乐平→小林→天津饭→短笛→贝吉塔→弗利萨（最终形态）→沙鲁（完全体）→魔人布欧（纯粹）
获得Z道具：1周目，神龙の谜；2周目，カッチンコウ（LV1）、体力+5（LV2）、神龙の谜（LV3）

●ギニュー特战队

条件："カカロットロード"完成
对战对手次序：古尔多→利库姆→巴特→吉斯→基纽
获得Z道具：1周目，见切の极意；2周目，カッチンコウ（LV1）、气力+5（LV2）、见切の极意（LV3）

●强袭！地球人

条件："カカロットロード"完成
对战对手次序：撒旦→比迪丽→孙悟饭（爷爷）→龟仙人→弥次郎兵卫→乐平→小林
获得Z道具：1周目，超圣水；2周目，カッチンコウ(LV1)、攻击+5（LV2）、超圣水(LV3)

●ドラゴンタッグ

条件："ギニュー特战队"、"强袭！地球人"完成
对战对手次序：天津饭&饺子→孙悟空&短笛→贝吉塔&那巴→库拉&萨扎→撒旦&魔人布欧（善）
获得Z道具：1周目，スパーキングプラス；カッチンコウ(LV1)、ブラスト1+5（LV2）、スパーキングプラス（LV3）

●アンドロイド103

条件："ギニュー特战队"、"强袭！地球人"完成
对战对手次序：人造人19号→人造人17号→人造人18号→人造人16号→人造人13号→格罗博士



获得Z道具：1周目，当身の极意；2周目，カッチンコウ（LV1）、速度+5（LV2）、当身の极意（LV3）

●アルティメットチルドレン

条件："ギニュー特战队"、"强袭！地球人"完成
对战对手次序：悟饭（幼年）→悟天→特兰克斯（幼年）→小芳→悟空（少年）
获得Z道具：1周目，修行の成果；2周目，カッチンコウ（LV1）、防御+5（LV2）、修行の成果（LV3）

●ドラゴンタッグ2

条件：最初即可选择
对战对手次序：小林→人造人18号→特兰克斯(剑)超级赛亚人&塔皮恩→蒙面赛亚超人&蒙面赛亚超人2号→机器弗利萨&金属库拉→波加克&赞佳
获得Z道具：1周目，ドラゴンパワー；2周目，カッチンコウ（LV1）、ブラスト2+5（LV2）、底力！（LV3）

●サイヤ人の血统

条件："アンドロイド103"、"アルティメットチルドレン"完成
对战对手次序：拉蒂兹→特兰克斯（格斗）超级赛亚人→超贝吉塔→悟空超级赛亚人3→悟饭（ULTIMATE）→巴达克
获得Z道具：1周目，神技！；2周目，カッチンコウ(LV1)、アルティメットブラスト+5（LV2）、神技！（LV3）



●巨人兵团

条件："アンドロイド103"、"アルティメットチルドレン"完成
对战对手次序：龟仙人（MAX POWER）→超特兰克斯→弗利萨（第二形态）→大猿那巴→斯拉古（巨大化）→邪念波→希尔德刚
获得Z道具：1周目，奇迹；2周目，再生能力（LV1）、根性！(LV2)、威胁の粘り（LV3）

●ノ-マルイズム

条件："サイヤ人の血统"、"巨人兵团"完成
对战对手次序：那巴→多多利亚→吉比特神→悟饭（青年）超级赛亚人2→排骨饭→人造人13号（合体）
获得Z道具：1周目，超神水；2周目，Zアイテムフュージョン（LV1）、龟の甲罗（LV2）、超神水（LV3）

——**Battle 06.目覚めた 17号、18号**

条件：取得胜利

登场角色：贝吉塔超级赛亚人VS人造人18号

战斗要点：18号的速度非常快，攻击力也不低，难度一般。

——**Battle 07.余裕の人造人たち**

条件：取得胜利

登场角色：特兰克斯超级赛亚人、短笛、小林、天津饭VS人造人17号、18号

战斗要点：4对2的战斗，对手两个人造人的攻击力都很强，超级赛亚人形态的特兰克斯是此战主力。

——**Battle 08.ピッコロの決意**

条件：取得胜利

登场角色：短笛VS沙鲁（第一形态）

战斗要点：与神仙合体后新生短笛对沙鲁的第一战，难度不大。

——**Battle 09.新生ピッコロ对17号**

条件：取得胜利

登场角色：短笛VS人造人17号

战斗要点：此战难度一般，没有需要特别注意的。

——**Battle 10.新生ピッコロ 决死の抵抗**

条件：取得胜利

登场角色：短笛、人造人17号VS沙鲁（第一形态）

战斗要点：2对1的战斗，注意人造人系列的角色都无法通过L2键快速蓄力，只能慢慢提升。

——**Battle 11.动き始めた 16号!**

条件：取得胜利

登场角色：人造人16号VS沙鲁（第一形态）

战斗要点：人造人16号是一个比较强力的角色，肉搏战时遭受攻击后的硬直比较小。

——**Battle 12.阻止せよ!セルの完全体**

条件：取得胜利

登场角色：天津饭VS沙鲁（第二形态）



战斗要点：此战难度比较高，两人的实力差距还是比较明显的，注意尽量别使用天津饭的SPARKING技"新气功炮"，很费自己的血，不划算。

——**Battle 13.ベジータに自信あり!**

条件：取得胜利

登场角色：贝吉塔超级赛亚人、特兰克斯VS沙鲁（第二形态）

战斗要点：2对1的战斗，再加上贝吉塔一上来就是超级赛亚人形态，难度并不大。

——**Battle 14.ベジータの好奇心**

条件：取得胜利

登场角色：特兰克斯超级赛亚人、小林VS贝吉塔超级赛亚人、沙鲁（第二形态）

战斗要点：2对2的战斗，超级赛亚人形态的特兰克斯是主力，有一定难度。

——**Battle 15.完全体完成！！**

条件：取得胜利

登场角色：贝吉塔超级赛亚人VS沙鲁（完全体）

战斗要点：完全体的沙鲁实力极强，此战难度颇高，务必小心！

——**Battle 16.父を超えたトランクス!**

条件：取得胜利

登场角色：超级特兰克斯VS沙鲁（完全体）

战斗要点：纯力量版变身的超级特兰克斯攻防大幅提高，不过相应的，其速度和蓄气速度就要慢上不少。

——**Battle 17.セルゲーム始まる**

条件：规定时间内生存

登场角色：撒旦VS沙鲁（完全体）

战斗要点：很难的一关，因为……撒旦实在是太弱了！以后但凡会有撒旦出场的战斗，大家都要做好艰苦战的心理准备。

——**Battle 18.セル对孙悟空**

条件：取得胜利

登场角色：悟空超级赛亚人VS沙鲁（完全体）

战斗要点：双方实力相当，战斗难度一般。

——**Battle 19.悟空を超えた战士**

条件：取得胜利

登场角色：悟饭超级赛亚人VS沙鲁（完全体）

战斗要点：此战打法和难度方面与上一战相同。

——**Battle 20.セルジュニアの地狱**

条件：规定时间内生存

登场角色：悟空超级赛亚人、贝吉塔、特兰克斯、短笛、小林VS小沙鲁X5

战斗要点：从5名角色中选择3名来对付5个小沙鲁的车轮战，建议选择前3人，此战难度比较高。

——**Battle 21.孙悟饭爆发！！**

条件：取得胜利

登场角色：悟饭超级赛亚人2VS小沙鲁X5

战斗要点：变身成为超级赛亚人2形态的悟饭实力巨强，小沙鲁的实力下降不少，并不困难。

——**Battle 22.追い诘められたセル**

条件：取得胜利

登场角色：悟饭超级赛亚人2VS沙鲁（完全体）

战斗要点：经过前两战的厮杀，这场决战反而显得不那么困难。

——**Battle 23.最后の决战**

条件：取得胜利

登场角色：悟饭超级赛亚人2、贝吉塔、短笛、小林、乐平VS沙鲁（PERFECT）

战斗要点：5对1的战斗，所以尽管完美的沙鲁实力再次提升，但我们只要以悟饭作为主力，就没有太大问题。

极限バトル！三大超サイヤ人篇

——**Battle 00.ドクター・ゲロの最期**

条件：取得胜利

登场角色：人造人17号、18号VS格罗博士

战斗要点：2对1的战斗，人造人对人造人，难度上基本属于痛打落水狗……

——**Battle 01.憎悪が生んだ战鬼!!**

条件：取得胜利

登场角色：悟空、特兰克斯VS人造人13号

战斗要点：2对1的战斗，注意人造人13号的攻击力极高！

——**Battle 02.三大超サイヤ人**

条件：取得胜利

登场角色：贝吉塔超级赛亚人VS人造人13号

●ムービース

条件："サイヤ人の血统"、"巨人兵团"完成

对战对手次序：斯拉古→塔雷斯→波加克（全能量）→布罗利超级赛亚人→邪念波（最终形态）

获得Z道具：1周目，正义を爱する者；2周目，Zサーチ性能アップ（LV1）、超感觉(LV2)、ミラクルZ（LV3）

●超変身ロード

条件："ノーマルイズム"、"ムービーズ"完成

对战对手次序：卡利克2世→萨博→库拉→沙鲁（第一形态）→魔人布欧(恶）→贝吉塔贝比

获得Z道具：1周目，スキのないかまえ；2周目，クイックリカバー（LV1）、パーフェクトガード （LV2）、スキのないかまえ（LV3）



●危险な2人

条件："超变身ロード"完成

对战对手次序：乐平＆栽培人→悟空超级赛亚人＆弗利萨（全能量）→悟饭（少年）超级赛亚人2＆沙鲁（PERFECT）→界王神＆魔王达普拉→魔人贝吉塔＆邱夷

获得Z道具：1周目，阎魔大王のスタンプ；2周目，キビトの秘术（LV1）、デンデの治愈能力；eるぎない自信（LV3）



●最强の超龙

条件："危险な2人"完成

对战对手次序：超级悟吉塔→超级欧布→大猿贝比→超级人造人17号→贝吉塔超级赛亚人4→孙悟空超级赛亚人4→一星龙

获得Z道具：1周目，砂漠の衣装；2周目，快心の一击（LV1）、疾风怒涛の一击(LV2)、无限のパワー（LV3）

●究极中の究极

条件："最强の超龙"及其之前全部完成

对战对手次序：悟吉塔超级赛亚人4

获得Z道具：1周目，神龙の奇迹；2周目，ドラゴンホームング回数+1（LV1）、ドラゴンホームング回数+2（LV2）、神龙の奇迹（LV3）

直击 Z道具融合列表

下表中能力系合成列表中的"○○"代表所有能力系的道具，不特指，例如"○○＋5"包括"攻击＋5"、"防御＋5"等等 。需要通过道具合成才能出现的角色我们将在全角色出现条件列表中刊出，这里就不重复了。

能力系	
○○＋5	龟の甲罗＆○○＋1
○○＋10	超神水＆○○＋5
○○＋15	最长老の潜在能力解放＆○○＋10
○○＋19	100倍の重力装置＆○○＋15
○○＋19	老界王神の仪式＆○○＋1

辅助系			
达人の妙技	奇迹＆ドラゴンパワー		风怒涛の一击
达人の极意	见切りの极意＆当身の极意	达人の守り	パーフェクトガード＆クイックリカバー
达人の精神	超感觉＆威胁の粘り	最终奥义	快心の一击＆决死の觉悟
达人の威 R感	强の风格＆エナジーブレイカー	みんなの期待	デンデの治愈能力＆キビトの秘术
达人の存在感	战いのカリスマ＆ヘビープレッシャー	天使の轮	正义を爱する者＆阎魔大王のスタンプ
达人の切り札	アクティブハート＆マインドブレイカー	魔战士の刻印	见つけられた邪心＆バビディの洗脑
达人の秘策	ステルスモード＆疾		

直击 ドラゴントーナメント

天下一武道会		
难度	优胜奖金	准优胜奖金
初级	10000	无
中级	30000	5000
上级	50000	10000
超级	70000	15000

セルゲーム		
难度	优胜奖金	准优胜奖金
初级	15000	无
中级	45000	1000
上级	70000	1000
超级	120000	1000

天下一大武道会		
难度	优胜奖金	准优胜奖金
初级	12000	无
中级	36000	6000
上级	60000	12000
超级	80000	18000

战斗要点：基本打法和注意事项同上，不过这次是单挑战了。

——Battle 03.ベジータ突击!!

条件：取得胜利

登场角色：贝吉塔超级赛亚人VS人造人13号（合体）

战斗要点：13号合体后攻击力再度提升，此战难度比较高。

——Battle 04.冰河の决战!

条件：取得胜利

登场角色：悟空、悟饭、贝吉塔、特兰克斯、短笛VS人造人13号（合体）



战斗要点：5对1的车轮战，13号合体后再强，也得淹没在我们的人海战术之中……

燃えつきろ!热战·烈战·超激战篇

——Battle 00.谜のサイヤ人ブロリ－

条件：取得胜利

登场角色：悟空VS布罗利

战斗要点：对手会用远距离的气功波牵制我们，尽快让悟空完成超级赛亚人变身。

——Battle 01.传说の超サイヤ人ブロリ－

条件：取得胜利

登场角色：贝吉塔超级赛亚人VS布罗利超级赛亚人

战斗要点：战法和注意事项同上，敌我均变强。

——Battle 02.极恶非道のブロリ－

条件：取得胜利

登场角色：悟空、悟饭VS传说超级赛亚人布罗利

战斗要点：2对1，布罗利变身成传说中的超级赛亚人后身体会变大很多，被近身战击中后无硬直，务必拉开距离战斗。

——Battle 03.三大超サイヤ人VS传说の超サイヤ人

条件：取得胜利

登场角色：特兰克斯超级赛亚人VS传说超级赛亚人布罗利

战斗要点：打法同上，仍然需要拉开距离作战，这几战都不会轻松。

——Battle 04.战う勇气

条件：取得胜利

登场角色：短笛VS传说超级赛亚人布罗利

战斗要点：打法同上，由于我方角色是短笛，所以难度方面会比较高。

——Battle 05.王子の夸り

条件：取得胜利

登场角色：贝吉塔超级赛亚人、特兰克斯超级赛亚人VS传说超级赛亚人布罗利

战斗要点：2对1的战斗，打法同上，难度没上一场那么高。

——Battle 06.燃えつきろ！热战·烈战·超激战

条件：取得胜利

登场角色：悟饭超级赛亚人VS传说超级赛亚人布罗利

战斗要点：此战悟饭可以变身成超级赛亚人2形态，难度比较高。

未来の超战士篇

——Battle 00.もう一つの结末

条件：取得胜利

登场角色：特兰克斯VS人造人17、18号

战斗要点:1对2的战斗,难度一般。

——Battle 01.正义の铁槌

条件：取得胜利

登场角色:特兰克斯VS人造人17号

战斗要点：人造人17号的实力有所提升，但由于是单挑战，所以也没多大难度。

——Battle 02.未来に平和を…

条件：取得胜利

登场角色：特兰克斯VS沙鲁（第一形态）

战斗要点:没有什么难度的一战。

银河ギリギリ！ぶっちきりの凄い奴篇

——Battle 00.天下一大武道会开幕!

条件：取得胜利

登场角色：特兰克斯VS天津饭

战斗要点：两人的实力都摆在那，没什么难度。

——Battle 01.决胜进出者决定!

条件：取得胜利

登场角色：小林VS短笛

战斗要点：这两人实力倒是相差不是太多，难度一般。

——Battle 02.美しき刺客

条件：取得胜利

登场角色：小林VS赞佳

战斗要点：敌人攻击力很高，此战难度比价高。

——Battle 03.冲击の不意打ち!

条件：取得胜利

登场角色：特兰克斯VS波加克

战斗要点:难度一般,建议拉开距离打,这样会轻松一些。

——Battle 04.ボ－ジャックの复活!

条件：取得胜利

登场角色：乐平、天津饭VS波加克

战斗要点：2对1的战斗，此战敌人实力有所下降，难度一般。

——Battle 05.悟饭、决死の攻防战!

条件：取得胜利

直击 全角色出现条件

角色	出现条件
大猿拉蒂兹	エボリューションZ中，将"ラディッツ"和"パワーボール"进行道具融合
大猿那巴	エボリューションZ中，将"ナッパ"和"パワーボール"进行道具融合
大猿贝吉塔	エボリューションZ中，将"ベジータ(スカウターア)"和"パワーボール"进行道具融合
邱夷	エボリューションZ中，将"フリーザの手下"和"ベジータのライバル？"进行道具融合
萨博（变身）	エボリューションZ中，将"サーボン"和"封印解除"进行道具融合
古尔多	剧情模式"フリーザ篇"，"恐怖のギニュー特战队"完成
利库姆	剧情模式"フリーザ篇"，"スパーサイヤ人！？"完成
巴特	剧情模式"フリーザ篇"，"对决！！ジースとバータ"完成
吉斯	剧情模式"フリーザ篇"，"ギニュー败れる！？"完成
基纽	剧情模式"フリーザ篇"，"ギニュー败れる！？"完成
弗利萨（第二形态）	剧情模式"フリーザ篇"，"フリーザ超变身"完成
弗利萨（第三形态）	剧情模式"フリーザ篇"，"フリーザ第二の超变身"完成
弗利萨（最终形态）	剧情模式"フリーザ篇"，"ベジータ死す！！"完成
弗利萨（全能量）	エボリューションZ中，将"フリーザ最终形态"和"超变身"进行道具融合
孙悟饭（幼年）	剧情模式"人造人篇"，"父を超えたトランクス！"完成
孙悟饭（少年）超级赛亚人	剧情模式"人造人篇"，"セルジュニアの地狱"完成
贝吉塔（前期）	剧情模式"激突！100亿パワ－の战士たち篇"，"激突！超サイヤ人VSメタルクウラ"完成
贝吉塔（前期）超级赛亚人	剧情模式"激突！100亿パワ－の战士たち篇"，"激突！超サイヤ人VSメタルクラウ"完成
超贝吉塔	剧情模式"人造人篇""阻止せよ！セルの完全体"完成
特兰克斯（剑）超级赛亚人	剧情模式"TRUNKS THE STORY篇"，"たったひとりの战士"完成
特兰克斯(格斗)超级赛亚人	剧情模式"人造人篇"，"阻止せよ！セルの完全体"完成
超特兰克斯	剧情模式"人造人篇"，"完全体完成！！"完成
机器弗利萨	エボリューションZ中将"フルパワ－フリ－ザ"和"改造手　"进行道具融合
格罗博士	剧情模式"人造人篇"，"研究所へ！！"完成
沙鲁（第一形态）	剧情模式"人造人篇"，"新生ピッコロ 决死の抵抗"完成
沙鲁（第二形态）	剧情模式"人造人篇"，"ベジータに自身あり！"完成
沙鲁（完全体）	剧情模式"人造人篇"，"追い诘められたセル"完成
沙鲁（PERFECT）	エボリューションZ中，将"セル完全体 "和"自爆"进行道具融合
小沙鲁	剧情模式"人造人篇"，"孙悟饭爆发！！"完成
孙悟饭(青年)超级赛亚人	剧情模式"TRUNKS THE STORY篇"，"未来…"完成
孙悟饭(青年)超级赛亚人2	剧情模式"魔人ブウ篇"，"胜者决定！！"完成
蒙面赛亚超人	剧情模式"银河ギリギリ!!ぶっちぎりの凄い奴篇"，"ボクに地球を守れと言っていた!!"完成
悟饭（ULTIMATE）	剧情模式"魔人ブウ篇"，"がんばれ超ゴテンクスくん"完成
贝吉塔（后期）	剧情模式"魔人ブウ篇"，"トランクスの修行"完成
贝吉塔(后期)超级赛亚人	剧情模式"魔人ブウ篇"，"トランクスの修行"完成
贝吉塔(后期)超级赛亚人2	剧情模式"魔人ブウ篇"，"成功するか！？ポタラの合体！"完成
孙悟天超级赛亚人	剧情模式"魔人ブウ篇"，"ニューヒーロー诞生！！"完成
特兰克斯(幼年)超级赛亚人	剧情模式"魔人ブウ篇"，"ニューヒーロー诞生！！"完成
悟天克斯	剧情模式"魔人ブウ篇"，"二人の魔人ブウ…そして??…"完成
悟天克斯超级赛亚人	剧情模式"魔人ブウ篇"，"二人の魔人ブウ…そして??…"完成
悟天克斯超级赛亚人3	剧情模式"魔人ブウ篇"，"ゴテンクスに自信あり！"完成
贝吉塔（后期）魔人	剧情模式"魔人ブウ篇"，"魔人ブウの威胁"完成
贝吉特	剧情模式"魔人ブウ篇"，"救世主登场！？"完成
超级贝吉特	剧情模式"魔人ブウ篇"，"救世主登场！？"完成
撒旦	剧情模式"人造人篇"，"父を超えたトランクス！"完成
比迪丽	剧情模式"银河ギリギリ！ぶっちぎりの凄い奴篇"，"悟饭、必死の攻防战"完成
蒙面赛亚超人2号	剧情模式"危险なふたり！超战士はねむれない篇"，"真の亲子かめはめ波"完成
界王神	剧情模式"魔人ブウ篇"，"胜者决定！！"完成
吉比特神	エボリューションZ模式，将"界王神"和"キビト"进行道具融合
魔王达普拉	剧情模式"魔人ブウ篇"，"ダーブラ登场！！"完成
魔人布欧（纯粹恶）	エボリューションZ中，将"魔人ブウ（善）"和"悪しき人间の铳弹"进行道具融合
魔人布欧（恶）	剧情模式"魔人ブウ篇"，"孙悟饭の大逆袭！！"完成
魔人布欧(恶、悟天克斯吸收)	エボリューションZ中，将"魔人ブウ（恶）"和"ゴテンクスを吸收"进行道具融合
魔人布欧（恶、孙悟饭吸收）	エボリューションZ中，将"魔人ブウ（恶）"和"悟饭を吸收"进行道具融合
魔人布欧（纯粹）	剧情模式"魔人ブウ篇"，"全宇宙をかけた试合"完成
超级悟吉塔	剧情模式"复活のフュージョン！悟空とベジータ篇"，"パイクーハンの正念场"完成
巴达克	剧情模式"超サイヤ人だ孙悟空篇"，"怒りのスパーサイヤ人！？"完成
大猿巴达克	エボリューションZ中，将"バーダック"和"パワーボール"进行道具融合
卡利克2世	エボリューションZ中，将"魔凶星"和"デッドゾーン"进行道具融合
超级卡利克2世	エボリューションZ中，将"ガーリックＪｒ．"和"巨大化"进行道具融合
塔雷斯	エボリューションZ中，将"サイヤ人下级战士"和"神精树の实"进行道具融合
大猿塔雷斯	エボリューションZ中，将"ターレス"和"パワーボール"进行道具融合
斯拉古	エボリューションZ中，将"ナメック星人"和"突然变异"进行道具融合
斯拉古（巨大化）	エボリューションZ中，将"スラッグ"和"巨大化"进行道具融合
库拉	エボリューションZ中，将"悟空へのうらみ"和"フリーザ兄"进行道具融合
库拉（最终形态）	エボリューションZ中，将"クウラ"和"超变身"进行道具融合
金属库拉	エボリューションZ中，将"クウラ"和"ビッグゲテスター"进行道具融合
萨扎	エボリューションZ中，将"机甲战队"和"クウラの手下"进行道具融合
人造人13号	エボリューションZ中，将"コンピューター"和"憎恶"进行道具融合
人造人13号（合体）	エボリューションZ中，将"人造人13号"和"13号?15号のパーツ"进行道具融合
布罗利	エボリューションZ中，将"悟空へのうらみ"和"パラガスの息子"进行道具融合
布罗利超级赛亚人	エボリューションZ中，将"ブロリー"和"超サイヤ人"进行道具融合
传说超级赛亚人布罗利	エボリューションZ中，将"スパーサイヤ人ブロリー"和"限界点突破"进行道具融合

登场角色：悟饭、短笛VS赞佳、波加克
战斗要点：2对2的战斗，敌人实力都不错，难度不低。

——Battle 06.杀りくショーのはじまり!

条件：取得胜利
登场角色：特兰克斯超级赛亚人、贝吉塔超级赛亚人VS赞佳、波加克
战斗要点：仍然是2对2的战斗，与上场相比，两位超级赛亚人的登场使得难度下降了不少。

——Battle 07.ボクに地球を守れと言っていた!!

条件：取得胜利
登场角色：悟饭VS赞佳、波加克
战斗要点：1对2的战斗，尽快完成悟饭的2段超级赛亚人变身，不然战斗会很艰苦。

魔人ブウ篇

——Battle 00.ニューヒーロー誕生!!

条件：取得胜利
登场角色：悟饭、比迪丽VS桃白白
战斗要点：真奇怪桃白白怎么能够活到现在？其攻击力倒是比较高，不过此战基本是悟饭和比迪丽夫妻档的蒙面超人POSE秀。

——Battle 01.悟天の修业

条件：SPECIAL战斗，胜败都行
登场角色：悟天VS悟饭
战斗要点：获胜后追加"激突！宿命のライバル篇"。不过此战获胜的难度极大！悟饭的攻击力超高，而且其招式全能量冲击波出招极快、杀伤力极大，想要获胜的话务必贴身猛攻，多使用"突击"形成强力连击。

——Battle 02.トランクスの修业

条件：取得胜利
登场角色：特兰克斯超级赛亚人VS贝吉塔超级赛亚人
战斗要点：很明显，贝吉塔是让着他的儿子，此战不用太担心。

——Battle 03.トランクス对孙悟天

条件：取得胜利
登场角色：特兰克斯VS悟天
战斗要点：因为是天下第一比武大会会场，所以可以利用RING OUT规则取巧。

——Battle 04.ミスター・サタンのド根性!

条件：取得胜利
登场角色：特兰克斯VS撒旦



战斗要点：撒旦的确很弱，不过他有一招送你礼物炸弹的招式我方基本上是防御且躲避不能，无耻技……

——Battle 05.胜者决定!!

条件：取得胜利
登场角色：撒旦VS人造人18号
战斗要点：很难的一战，因为我们用的又是撒旦……唯一的战法就是连续使用投技将18号RING OUT。

——Battle 06.ダーブラ登场!!

条件：取得胜利
登场角色：悟饭、悟空、贝吉塔、界王神VS魔王达普拉
战斗要点：4对1的战斗，几乎没有任何悬念，虽然达普拉确实挺强……

——Battle 07.魔人ブウの威胁

条件：取得胜利
登场角色：悟饭、界王神VS布欧（善）
战斗要点：2对1的战斗，小心布欧那招将我方变成巧克力的招式，攻击力很强。

——Battle 08.宿名の对决 孙悟空对ベジータ

条件：取得胜利
登场角色：悟空超级赛亚人2VS魔人贝吉塔
战斗要点：双方实力，这两人之间的对决注定会非常精彩。

——Battle 09.さらば夸り高き战士

条件：取得胜利
登场角色：魔人贝吉塔2VS布欧（善）
战斗要点：此战唯一需要注意的就是魔人贝吉塔的SPARKING技是自爆技，会耗掉自己所有的体力，属于纯自杀技，切勿使用！

——Battle 10.限界！！スーパーサイヤ人3

条件：取得胜利
登场角色：悟空VS布欧（善）
战斗要点：悟空在此战中可以进行最多3段的超级赛亚人变身。



——Battle 11.二人の魔人ブウ…そして…

条件：取得胜利
登场角色：布欧（善）、撒旦VS布欧（纯粹恶）
战斗要点：2对1的战斗，不过撒旦这号人是可以完全忽略掉的，难度一般。

——Battle 12.ゴテンクスに自信あり!

条件：取得胜利
登场角色：特兰克斯、悟天、短笛VS布欧（恶）
战斗要点：3对1的战斗，但是布欧非常强大，所以此战难度其实颇高。

——Battle 13.がんばれ超ゴテンクスくん

条件：取得胜利
登场角色：悟天克斯超级赛亚人3VS布欧（恶）
战斗要点：S3形态的悟天克斯实力超级强大，对付布欧可以说是手到擒来。

——Battle 14.孙悟饭の大逆袭!!

条件：取得胜利
登场角色：悟饭（ULTIMATE）VS布欧（恶）

波加克	エボリューションZ中，将"银河战士"和"封印解除"进行道具融合
波加克（全能量）	エボリューションZ中，将"ボージャック"和"超变身"进行道具融合
赞佳	エボリューションZ中，将"银河战士"和"恶の华"进行道具融合
邪念波	エボリューションZ中，将"サイケ鬼"和"人间の邪气"进行道具融合
邪念波（最终形态）	エボリューションZ中，将"ジャネンバ"和"超变身"进行道具融合
希尔德刚	エボリューションZ中，将"幻魔人の上半身"和"幻魔人の下半身"进行道具融合
塔皮恩	剧情模式"龙拳爆发！悟空がやらねば谁がやる篇"，"勇者の复活"完成
排骨饭	剧情模式"复活のフュージョン！悟空とベジータ篇"，"あの世一はどっちだ！？完成
孙悟空超级赛亚人4	剧情模式"复仇鬼ベビー篇"，"スパーウーブの挑战"完成
贝吉塔(后期)超级赛亚人4	剧情模式"绝对破坏の邪恶龙篇"，"真の邪恶龙"完成
悟吉塔超级赛亚人4	剧情模式"绝对破坏の邪恶龙篇"，"登场！ふたりめの超サイヤ人4"完成
小芳	剧情模式"龙拳爆发！悟空がやらねば谁がやる篇"，"勇者の指名"完成
欧布	剧情模式"龙拳爆发！悟空がやらねば谁がやる篇"，"龙拳爆发！！"完成
超级欧布	剧情模式"复仇鬼ベビー篇"，"怒りに战士ウーブ"完成
贝吉塔贝比	エボリューションZ中，将"ベジータ（后期）和"ベビー"进行道具融合
超级贝比1	エボリューションZ中，将"ベジータベビー"和"しもべのサイヤパワー"进行道具融合
超级贝比2	エボリューションZ中，将"スーパーベビー"和"しもべからのパワー"进行道具融合
大猿贝比	エボリューションZ中，将"スーパーベビー2"和"人工ブルーツ波"进行道具融合
超级17号	エボリューションZ中，将"人造人17号"和"ヘルファイター"进行道具融合
一星龙	エボリューションZ中，将"邪恶龙"和"マイナスエネルギー"进行道具融合
超一星龙	エボリューションZ中，将"一星龙"和"究极のドラゴンボール"进行道具融合
孙悟空（少年）	完成剧情模式中的SPECIAL战斗
大猿（下级战士）	剧情模式"激突！？宿命のライバル篇"，"二人の超战士"完成
龟仙人	剧情模式"サイヤ人篇"，"カカロット"完成
龟仙人（MAX POWER）	エボリューションZ中，将"龟仙人"和"本气"进行道具融合
弥次郎兵卫	剧情模式"サイヤ人篇"，"サイヤ人の血"完成
桃白白	エボリューションZ中，将"鹤仙人の弟"和"纪念キャンペーン"进行道具融合
孙悟饭爷爷	エボリューションZ中，将"龟仙人の弟子"和"キツネのお面"进行道具融合

直击 全龙珠获得地点

龙珠	剧情篇章	具体战斗名称	地点
一星球	地球まるごと超决战篇	狙われた悟饭！？	东の都
	人造人篇	追い诘められたセル	神样の神殿
	极限バトル！三大超サイヤ人篇	憎恶が生んだ战鬼！！	神样の神殿
	燃え尽きろ！热战・烈战・超激战篇	传说の超サイヤ人ブロリー	南の都
	魔人ブウ篇	限界！！スーパーサイヤ人3	神样の神殿
二星球	超サイヤ人だ孙悟空篇	恐怖！邪恶な侵略者！！	冰河地
	魔凶星篇	魔族化したピッコロ！？	南の都
三星球	とびっきりの最强对最强篇	クウラ来袭！？	东の都
	とびっきりの最强对最强篇	宇宙の坏し屋！	东の都
	人造人篇	ベジータに自信あり！	冰河地
	燃え尽きろ！热战・烈战・超激战篇	谜のサイヤ人ブロリー	冰河地
四星球	サイヤ人篇	共通の大敌	南の都
	サイヤ人篇	孙悟饭とピッコロ大魔王	中の都
	とびっきりの最强对最强篇	追迹者现る！！	南の都
	とびっきりの最强对最强篇	追迹者现る！！	中の都
	龙拳爆发！悟空がやらねば谁がやる篇	龙拳爆发！！	カメハウス
五星球	とびっきりの最强对最强篇	切り札は究极变身！！	东の都
	复活のフュージョン！悟空とベジータ篇	出动！グレートサイヤマンその1	サタンシティ
六星球	サイヤ人篇	孙悟空の静かな怒り	カメハウス
	地球まるごと超决战篇	狙われた悟饭！？	南の都
	魔凶星篇	恐怖の黑い雾…	南の都
	激突！100亿パワーの战士たち篇	激突！100亿パワーの战士たち	北の村
	人造人篇	未来から来た少年	南の都
	人造人篇	父を超えたトランクス！	カメハウス
	银河ギリギリ！ぶっちぎりの凄い奴篇	ボクに地球を守れと言ってた!!	カメハウス
	魔人ブウ篇	ニューヒーロー诞生！！	南の都
	龙拳爆发！悟空がやらねば谁がやる篇	モンスター来袭！	カメハウス
七星球	サイヤ人篇	谜の异星人战士	北の都
	地球まるごと超决战篇	新たな侵略者？	北の都

收集齐七颗龙珠之后在地球或者是那美克星的地图上就会有白色的圆点出现，去那里就能召唤出神龙许愿。和原著中的一样，地球上的神龙只能许一个愿望，那美克星上的神龙则可以许三个愿望，而且出现的选择是在下面列表中随机提供7个。

对地球神龙可许的愿望：
体力+15、攻击+15、防御+15、装备槽+4、ブラスト2+15、アルティメットブラスト+15
天使の轮、最终奥义、みんなの期待、18号のキス、スパーキングプラス、武术の心得、天下一の称号、魔战士の刻印
100倍の重力装置、老界王神の仪式、最长老の潜在能力解放
フリーザの宇宙船、坏れたタイムマシン、谜の设计图

对那美克星神龙可许的愿望：
气力+15、速度+15、ブラスト1+15
达人の妙技、达人の存在感、达人の守り、达人の秘策、达人の极意、达人の精神、达人の威压感、达人の切り札、再生能力、ミラクルZプラス、エネルギー永久式装置
奇迹、ドラゴンパワー、龟の甲罗、超神水

战斗要点：又是一场"实力相差悬殊"的战斗。

——Battle 15.大逆转

条件：取得胜利

登场角色：悟饭（ULTIMATE）VS布欧（恶、悟天克斯吸收）

战斗要点：吸收了悟天克斯后的布欧实力更加强大，此战难度有所提升。

——Battle 16.成功するか!?ポタラの合体!

条件：取得胜利

登场角色：悟空VS布欧（恶、悟天克斯、悟饭吸收）

战斗要点：此战尽快完成悟空的超级赛亚人变身，否则打起来会比较吃力。

——Battle 17.救世主登场!?

条件：取得胜利

登场角色：贝吉塔、悟空VS布欧（恶、悟天克斯、悟饭吸收）

战斗要点：2对1的战斗，难度没有上一场高。

——Battle 18.孙悟空 最后の合体!!

条件：取得胜利

登场角色：贝吉特VS布欧（恶、悟天克斯、悟饭吸收）

战斗要点：利用界王神的耳环完成合体的贝吉特实力绝强，此战难度一般。

——Battle 19.全宇宙をかけた試合

条件：取得胜利

登场角色：悟空、贝吉塔VS布欧（纯粹）

战斗要点：2对1的战斗，布欧的滚动攻击比较强，难度较高。



——Battle 20.决着

条件：取得胜利

登场角色：贝吉塔、布欧（善）、撒旦VS布欧（纯粹）

战斗要点：3对1的战斗，我们还是实际一点，理解成2对1比较好，布欧的滚动攻击超杀大幅增强，对我方的威胁极大，此战难度较高。

危険なふたり!!超战士はねむれない篇

——Battle 00.生きていたブロリー

条件：取得胜利

登场角色：比迪丽VS布罗利超级赛亚人

战斗要点：比迪丽的攻击力不高，但其优势在于速度快，肉搏战时的连击判定有利。

——Battle 01.大人对子供

条件：取得胜利

登场角色：悟天、特兰克斯VS布罗利超级赛亚人

战斗要点：2对1的战斗，难度一般。

——Battle 02.最后の四星球みつけた!

条件：取得胜利



登场角色：特兰克斯VS布罗利超级赛亚人

战斗要点：单挑战，建议不要离布罗利太远，其远距离攻击技很强，难度有所提高。

——Battle 03.とうさんにかわって…

条件：取得胜利

登场角色：悟饭VS布罗利超级赛亚人

战斗要点：打法基本同上，难度一般。

——Battle 04.传说の超サイヤ人再临!

条件：取得胜利

登场角色：悟饭、小林VS传说超级赛亚人布罗利

战斗要点：2对1的战斗，注意对付巨大化后的布罗利仍然得拉开距离用气功波。

——Battle 05.真！亲子かめはめ波

条件：取得胜利

登场角色：悟饭、悟天VS传说超级赛亚人布罗利

战斗要点：2对1的战斗，这次的难度提高不少，并不轻松的一场战斗。

复活のフェージョン!悟空とベジータ篇

——Battle 00.あの一世はどっちだ!?

条件：取得胜利

登场角色：悟空VS排骨饭

战斗要点：没看过本外传的朋友请注意，"排骨饭"是人名，不是食物的一种……

——Battle 01.无限气な怪物，ジャネンバ登场

条件：取得胜利

登场角色：悟空VS邪念波

战斗要点：大块头的邪念波很不好对付，不但近身攻击无效而且速度很快，只能拉开距离用冲击波对付，难度较高。

——Battle 02.出动！グレートサイヤマン その1



条件：取得胜利

登场角色：悟饭、比迪丽VS邱夷、萨博

战斗要点：2对2的战斗，这种喽罗级角色再复活十次也不够看。

——Battle 03.出动！グレートサイヤマン その2

条件：取得胜利

登场角色：悟饭、比迪丽VS波加克、赞佳

战斗要点：2对2的战斗，感觉这两人复活后好像比以前更弱了。

——Battle 04.出动！グレートサイヤマン その3

条件：取得胜利

登场角色：悟饭、比迪丽VS弗利萨、沙鲁（完全）

战斗要点：2对2的战斗，算是有点难度的一场战斗，敌人都变强不少。

——Battle 05.2度目の超サイヤ人3

条件：取得胜利

登场角色：悟空超级赛亚人3VS邪念波

战斗要点：还是那个巨大化的邪念波，多用S3悟空的SPARKING技龙拳，攻击力非常强。

——Battle 06.悪气の怪物スーパージャネンバ

条件：取得胜利

登场角色：悟空超级赛亚人3VS邪念波（最终）

战斗要点：由于敌人体积变小了，所以从某种程度上来讲反而好打不少，整体难度比较高。

——Battle 07.复活のベジータ

条件：取得胜利

登场角色：贝吉塔超级赛亚人、悟空VS邪念波（最终）

战斗要点：2对1的战斗，整体难度一般。

——Battle 08.パイクーハンの正念场

条件：取得胜利

登场角色：排骨饭VS邪念波（最终）

战斗要点：这场战斗的难度比较高，排骨饭的优势在于速度比较快。

——Battle 09.最强のフェージョン

条件：取得胜利

登场角色：超级悟吉塔VS邪念波（最终）

战斗要点：合体后的悟吉塔近身技不是很好使，但其中远距离的招式非常强大，推荐使用。

——Battle 10.冥土の土产の思いっきりバトル

条件：取得胜利

登场角色：悟空VS贝吉塔

战斗要点：实力相当的战斗，建议尽快完成超级赛亚人的变身。

龙拳爆发!悟空がやらねば谁がやる篇

——Battle 00.勇者复活

条件：取得胜利

登场角色：特兰克斯、悟天VS塔皮恩

战斗要点：2对1的战斗，此战整体难度比较容易。

——Battle 01.モンスター来袭!

条件：取得胜利

登场角色：悟饭、比迪丽VS希尔德刚

战斗要点：高难度的战斗，别看我们是2对1，不过对它只能用远距离的气功波来对付，所有近身攻击包括DASH技全都无效，所以比迪丽基本等于纯摆设，很难打。



——Battle 02.勇者の笛

条件：取得胜利

登场角色：特兰克斯、塔皮恩VS希尔德刚

战斗要点：2对1的战斗，同样难度比较高，建议使用特兰克斯，其L2+三角技耗费气力少，虽然威力不大，不过可以慢慢耗，稳妥起见。

——Battle 03.苦しむ勇者

条件：取得胜利

登场角色：塔皮恩VS希尔德刚

战斗要点：难度较高的战斗，除了可以使用L2+三角波动攻击外，也可以在危急时刻L2+圆圈吹笛子让塔皮恩倒下。

——Battle 04.ヒルデガーン完全复活!

条件：取得胜利

登场角色：悟空、贝吉塔、乐平、悟天、特兰克斯VS希尔德刚

战斗要点：理论上是5对1的战斗，实际上要是一个不小心，5个人都死掉也不过就是一眨眼的事情……仍然建议优先派特兰克斯出场，打法同上，总之本战难度很高！

——Battle 05.勇者の使命

条件：取得胜利

登场角色：塔皮恩、特兰克斯VS希尔德刚

战斗要点：2对1，无所谓派谁先上场，又是一场必须十分谨慎小心的高难战斗。

——Battle 06.龙拳爆发！！

条件：取得胜利

登场角色：悟空超级赛亚人3VS希尔德刚

战斗要点：终于……盼到了能够近身攻击希尔德刚有效的大哥了，S3形态的悟空打起来就是爽，难度有所降低，仍然要小心。

复仇鬼ベビー篇

——Battle 00.怒りの战士ウーブ

条件：取得胜利

登场角色：欧布、小芳VS超级贝比2

战斗要点：2对1的战斗，欧布是主力，其肉搏技和乱打技都挺强的。

——Battle 01.怒りの战士ウーブ

条件：取得胜利

登场角色：欧布VS超级贝比2

战斗要点：单挑战，打法与上一场相同，难度一般。

——Battle 02.ついに登场!最强の超サイヤ人4

条件：取得胜利

登场角色：悟空超级赛亚人4VS超级贝比2

战斗要点：纯粹是秀S4悟空变态强大的一战，尽情蹂躏对方吧！

——Battle 03.不死身の怪物!?凶悪大猿ベビー

条件：取得胜利

登场角色：悟空超级赛亚人4VS大猿贝比

战斗要点：S4形态的悟空是可以直接和大猿对轰的，由于此时的贝比动作还偏慢，所以可以利用近身战速攻。

——Battle 04.みんなの力で…超サイヤ人4复活

条件：取得胜利

登场角色：悟空超级赛亚人4、小芳VS大猿贝比

战斗要点：敌人的实力增强了许多，尽管是2对1的战斗，仍然会非常艰苦，难度很高。

究极人の造人篇

——Battle 00.地狱から苏る强敌たち

条件：取得胜利

登场角色：特兰克斯VS人造人17号

战斗要点：尽量少的使用气功波系的攻击，肉搏战推荐，难度一般。

——Battle 01.突然の惨剧

条件：取得胜利

登场角色：人造人18号VS人造人17号
战斗要点：注意人造人不能用L2蓄气，其余打法同上。

——Battle 02.究极の人造人!二人17号合体
条件：取得胜利
登场角色：贝吉塔、欧布VS格罗博士、超级人造人17号（合体）
战斗要点：2对2的战斗，合体后的17号暂时还看不出有太强大。

——Battle 03.スーパー17号の猛威
条件：取得胜利
登场角色：悟饭超级赛亚人、特兰克斯超级赛亚人VS格罗博士、超级人造人17号（合体）
战斗要点：2对2的战斗，打法和注意事项同上。

——Battle 04.激突!!スーパー17号
条件：取得胜利
登场角色：悟空超级赛亚人4VS格罗博士、超级人造人17号(合体)
战斗要点：1对2的战斗，不过格罗博士基本没有多大威胁，难度一般。



——Battle 05.铁壁の防御を打ち破れ!
条件：取得胜利
登场角色：悟空超级赛亚人4、人造人18号VS超级人造人17号（合体）
战斗要点：2对1的战斗，敌我双方都是高攻击力的角色，谁也抗不住太多的猛攻，难度偏高。

绝对破坏の邪恶龙篇

——Battle 00.邪恶龙を支配する龙
条件：取得胜利
登场角色：悟空超级赛亚人4、小芳VS一星龙
战斗要点：一出场就是S4形态的悟空，而且是2对1，可见作为"正统"剧情模式最终章起点有多高，本战难度偏高。

——Battle 01.スーパーサイヤ人4を超えろ
条件：取得胜利
登场角色：悟空超级赛亚人4VS一星龙
战斗要点：单挑战，与上一场相比，这次的难度再次提高。

——Battle 02.真の邪恶龙
条件：取得胜利
登场角色：悟空超级赛亚人4VS超一星龙
战斗要点：敌人实力增强，难度较高的一场战斗。

——Battle 03.登场!ふたりの超サイヤ人4
条件：取得胜利
登场角色：贝吉塔超级赛亚人4、悟空超级赛亚人4VS超一星龙
战斗要点：2对1的战斗，尽管敌人有所增强，但在两个S4形态最强战士的面前则比较不够看了。

——Battle 04.究极のスーパーゴジータ
条件：取得胜利
登场角色：悟吉塔超级赛亚人4VS超一星龙
战斗要点：宇宙最强最无敌的战士悟吉塔诞生！在S4形态的悟吉塔面前，一切XXX都是跳梁小丑，弹指之间灰飞烟灭……

——Battle 04.目指せ，奇迹の逆转胜利!
条件：取得胜利
登场角色：悟空超级赛亚人4、贝吉塔超级赛亚人4VS超一星龙
战斗要点：2对1的战斗，敌人又变强呢？这场战斗的难度很高。

运命の兄弟篇

——Battle 00.运命のいたずら
条件：取得胜利
登场角色：拉蒂兹、栽培人VS短笛
战斗要点：2对1的战斗，拉蒂兹的肉搏攻击全都是靠腿发动的，难道是鬼脚八？

——Battle 01.奇妙な再会
条件：取得胜利
登场角色：悟空、拉蒂兹VS短笛
战斗要点：2对1的战斗，"兄弟齐心,其利断金"，何况小小短笛乎？

——Battle 02.弱虫ラディッツ
条件：取得胜利
登场角色：拉蒂兹VS短笛
战斗要点：失去记忆的拉蒂兹同学真够胆小的，好在对付短笛还是不难的。

——Battle 03.记忆の扉
条件：取得胜利
登场角色：拉蒂兹VS悟饭
战斗要点：以大欺小的战斗，没有什么难度。

——Battle 04.摇れ动く凶战士
条件：取得胜利
登场角色：拉蒂兹VS悟空
战斗要点：恢复记忆后的拉蒂兹与悟空间的兄弟大战,难度一般。

——Battle 05.迫り来る威胁!
条件：取得胜利
登场角色：拉蒂兹VS短笛
战斗要点：打法与以前相同，不过这次的难度有所提升。

——Battle 06.ラディッツの思惑
条件：取得胜利
登场角色：拉蒂兹VS悟空、短笛、小林



战斗要点：1对3，几人的实力都相差无几，难度比较高的战斗。

——Battle 07.弟よ,兄を超えろ!!
条件：取得胜利
登场角色：拉蒂兹VS悟空
战斗要点：打法同以前，难度有所提高。

——Battle 08.父と子と…
条件：取得胜利
登场角色：拉蒂兹VS巴达克
战斗要点：巴达克很强，攻击力非常高，这一战的难度比较高。

美しき野望…篇

——Battle 00.急展开!?
条件：取得胜利
登场角色：萨博、多多利亚VS悟饭、小林



战斗要点：2对2的战斗，从两边的实力对比来看，实在是相当轻松的战斗。

——Battle 01.目覚める欲望
条件：取得胜利
登场角色：萨博、多多利亚、小林VS贝吉塔
战斗要点：3对1的战斗，贝吉塔很强，不过战斗获胜倒并没有多大困难。

——Battle 02.ザーボンの里切り!?
条件：取得胜利
登场角色：萨博、小林VS多多利亚
战斗要点：2对1的战斗，多多利亚的皮很厚，防也高，不建议对其采取肉搏战，拉开来打比较容易。

——Battle 03.クウラ袭来!!
条件：取得胜利
登场角色：萨博、弗利萨（第一形态）VS邱夷
战斗要点：对付邱夷这样的喽罗也用得着弗利萨大人亲自出手……吗？

——Battle 04.最凶の兄弟对决，开幕!?
条件：取得胜利
登场角色：萨博VS多多利亚
战斗要点：打法同上次差不多，难度有所提升。

——Battle 05.ザーボンの快进击!?
条件：取得胜利
登场角色：萨博VS古尔多
战斗要点：古尔多攻击方法虽然奇特，但其体力极少，此战还是比较轻松的。

——Battle 06.フリーザの怒り!!
条件：取得胜利
登场角色：萨博VS弗利萨（第一形态）
战斗要点：弗利萨很强，速度快、攻防都很高、此战要想获胜比较难。

——Battle 07.救世主、现る!?
条件：取得胜利
登场角色：萨博、悟空VS弗利萨（第一形态）
战斗要点：2对1，有了悟空的加入，使得战斗的难度有所下降，不过仍然不能大意。

——Battle 08.救世主、现る!?
条件：取得胜利
登场角色：萨博、悟空VS多多利亚、古尔多
战斗要点：2对2的战斗，不死身的多多利亚和古尔多再度出场，本战难度偏高，好在体力少仍然是古尔多的明显弱点。

激突!宿名のライバル篇

——Battle 00.悟天，大奋斗!!条件：取得胜利
登场角色：悟天VS特兰克斯
战斗要点：包括本场战斗在内的接下来几场战斗都是在天下第一比武大会上展开的，所以图省事的玩家完全可以利用RING OUT规则轻松取胜，即便不想如此，也要小心别一不留神被对方把自己RING OUT了。

——Battle 01.ピッコロ对界王神
条件：取得胜利
登场角色：短笛VS界王神
战斗要点：实力差不多的战斗，难度一般。

——Battle 02.サタン对18号
条件：取得胜利
登场角色：撒旦VS人造人18号
战斗要点：评语和以前一样，凡是需要操纵撒旦的战斗，就是本作剧情模式中难度最高的战斗，还是利用比赛规则尽快把17号RING OUT吧。

——Battle 03.宿命の对决
条件：取得胜利
登场角色：悟空VS贝吉塔
战斗要点：两人之间的宿命对决，不过小小的天下第一比武大会会场打起来实在是太不过瘾了……

——Battle 04.续・宿命の对决
条件：取得胜利
登场角色：悟空VS贝吉塔
战斗要点：还是这俩人的宿命对决，这次的战场转移到了野外，终于可以痛快的大战一场了！

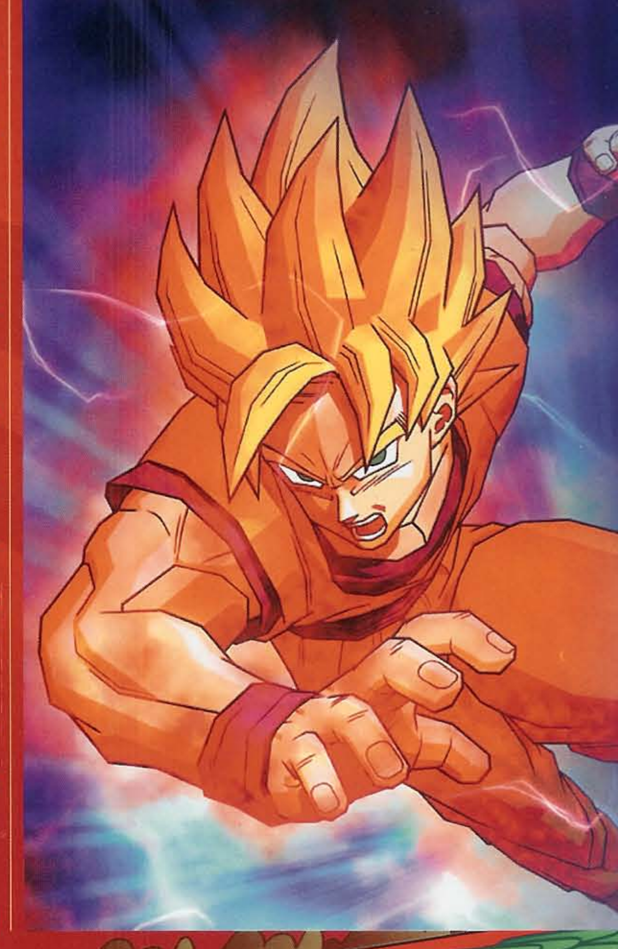
——Battle 05.魔王ダーブラ
条件：取得胜利
登场角色：界王神、短笛VS达普拉
战斗要点：2对1的战斗，达普拉的实力很强，即使我们有人数优势赢得也并不轻松。

——Battle 06.夫妇道
条件：取得胜利
登场角色：撒旦VS小林
战斗要点：剧情模式里的最后一场"恶仗"，不多说了，继续用投技把对手RING OUT吧，能不能胜出就比较看人品了……



——Battle 07.碎かれた野望!?
条件：取得胜利
登场角色：悟空超级赛亚人、贝吉塔超级赛亚人VS达普拉
战斗要点：达普拉……魔王的下场……就是这样的。

——Battle 08.二人の超战士
条件：取得胜利
登场角色：悟空VS贝吉塔
战斗要点：龙珠故事里两位最强Z战士的最终死斗，华丽的SHOW一个吧！




.hack//G.U.
Vol.2 君想フ声

「The World」充满了未知的奇怪舞台
延续第一篇的神奇故事再次展开大冒险！

.hack//G.U.三部曲中的第2作“君想フ声”终于发售，作为.hack计划中最后的游戏作品其重要性可见一斑。

画面得到略微提升的本作在各个系统方面都得到了全面地强化，给玩家一种在与ハセヲ共同成长的感觉。在上作爽快的战斗基础上进化的本作中，不但各种武器攻击得到了调整而且新的神威觉醒更是给人一张视觉冲击。

各种收集要素成了时间杀手，并无时无刻地考验着玩家的RP。

由于游戏的设定问题出现了频繁地LOG IN和LOG OUT的现象，而且所有的剧情发展都是以这种一成不变的形式进行着，不得不说这是一种遗憾。

正所谓是瑕不掩瑜，出色的剧情以及层层的迷团完全弥补了这点不足。在VOL.2结束时迷团并没有被揭开反而变得更加扑朔迷离。

这里借用オ－ヴァン的一句话“想知道真相吗？”那就请期待.hack//G.U Vol.3吧。 □文/CTU 阿特罗姆



拥有深邃世界观的.hack再次推出续篇，这次在剧情上同样有特别出众的演出，流程虽然并不算难，但想要完全体味到游戏的全部内容却要花费不少心思了。本篇攻略重在系统与研究，值得广大玩家细心研读。

PS2	本刊译名：.hack//G.U.Vol.2 念君之声			CERO A
	BANDAINAMCO	7140日元	2006.9.28	
A·RPG	DVD	日版	人数	489格

Check 与VOL.1的继承

1、继承全部数据
2、游戏开始增加奖励道具
3、满足一定条件后可入手刃威音·侵双剑

冒险模式详细操作	
○键	确认、对话
×键	取消，收起机车
□键	使用机车
△键	进入菜单
十字键	进行选择
R2键	可切换成第一人称的视角
R3键	转换视角
L1键	集合同伴
L2键	视角复位
L3键	移动
START键	系统设定
SELECT键	切换所在城市以及迷宫的地图模式

角色战斗模式操作	
○键	攻击，受身(具有吹飞判定)
×键	防御，受身(无吹飞判定，速度快)
□键	发动觉醒
△键	菜单
R1键	发动特技
R3键	转换视角
L1键	集合同伴
L3键	移动
START键	系统设定



[THE WORLD]菜单	
アイテム	使用或查看消费道具、装备、重要道具
スキル	查看角色的魔法和特技
装备□涓	给队伍里的角色换装备
カスタマイズ	将特殊的能力附加到装备上
スキルトリガ－	技能设定
スタ－タス	查看在队伍中角色的状态
クエスト	查看接受任务的内容。
觉醒モ－ド	选择“武兽觉醒”、“魔导觉醒”、“神威觉醒”
作战	设定队伍中同伴的作战方案
回想	剧情简要回顾
ログアウト	LOG OUT即退出[THE WORLD]
パ－ティ－	进行组队和退队，查看好感度

传送菜单	
タウン传送	城镇传送
ブックマ－ク	流程中区域记录
エリアウワ－ド入力	自主设置区域关键词进行传送
ランダム	随机配关键词进行传送
传送履历	过去曾经去过的区域
キャンセル	取消退出

凭神战模式操作	
L3键	移动
×键	冲刺
○键	镰刀斩击
□键	射击攻击
数据抽取	按住○键不放等蓄力槽满后释放即可

LOG OUT后的操作界面	
The World	启动[The World]
Mail Station	查看E-MAIL、回复E-MAIL、发送明信片以及查看好友信息
Crimson VS	卡片对战游戏
News Capture	收看现实生活中的新闻
YOMOYAMA-BBS	各种讨论版，收集桌面图片，取得区域关键词
Crimson VS	卡片对战游戏
Media Performer	CG动画回放
Acces sories	设定PC桌面的BGM和壁纸
Data Manager	进行SAVE和LOAD

Check @HOME(公会)

1、仓库を见る（查看仓库的物品，可以进行储存和提取）
2、ギルドショップ（公会商店，可以直接卖道具，但是得来钱要在商店区ガスパ－处拿）
3、八百由旬ノ书（查看各种收集情况）
4、设施の扩张（设施扩张，增加各种新功能）
5、话す（对话）
6、キャンセル（退出菜单）
公会左边为装备强化，右边为机车强化

Check 流程知识



1、地点指示：地图中会以蓝色圈表示
2、迷宫区域指示：会以红勾表示

Check 迷宫冒险必要知识

1、チム玉

用途为用来开启一些迷宫中的设施、机器人迷走分支任务。在迷宫区域中存在着**チムチム**，只要踢倒它们就可以获得。

2、陷阱

陷阱分为三个种类，遇到宝箱陷阱时，按照要求按键可进行接触；遇到机械门陷阱时，使用**チム**玉解除；而地面陷阱则是显示在画面中的，命中后直接扣一定HP。

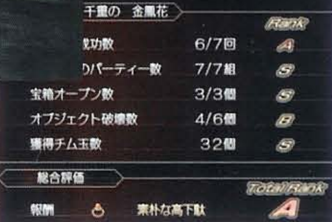
3、幸运动物

只要踢到它们就能够带来各种好事情有增加金钱、辅助战斗、提升我方能力等。



战斗必要知识：	
连击	当敌人处于硬直状态时使用特技发动
偷袭	在敌人未发觉前先制攻击
PK区域	救助被PK的其它玩家，敌人为玩家或者怪物，一定几率会遇到赏金首
反击(斗技场专用)	任意对方队伍中的人使用特技攻击时，让**ハセヲ**对那个对手发动特技后发动
快速切换武器(ハセヲ转职后开启)	当**ハセヲ**转职后就可以在**スキルトリガ－**中设置不同武器的特技，直接发动特技后就能够更换武器。
神威觉醒(ハセヲ转职后开启)	新的觉醒，与同伴的好感度有很大关系。当光标达到正中时按确定可以增加连打奖励时间，在连打画面时快速按确定键能够增加伤害。

※**注**■上表中的内容要认真记牢哦！



Check 迷宫区域冒险报酬

迷宫区域各项数据的总结，根据等级高低给予不同报酬。有些区域的第一次冒险报酬为新的区域关键词。玩家要特别注意下面的关键词。

与其他玩家的互动	
话す	对话
トレ－ド	交易
プレゼント	（组队队员专用）赠送礼物
キャンセル	取消退出



剧情回顾

世界最大的在线游戏「The World」迎来了一位新的玩家，他的ID为**ハセヲ**。但是刚进入游戏的命运是被其他玩家给PK了，此时一位左手配备奇怪装备的玩家出现将**ハセヲ**从死亡状态下复活。对方表明自己ID为**オ-ヴァン**并告诉**ハセヲ**拥有着资质，在随后的一段时间中**ハセヲ**与志乃相遇且加入了**オ-ヴァン**的"黄昏旅团"公会。

"黄昏旅团"是为了寻找「The World」中梦幻道具"key of the twilight"而成立的，在不断地寻找后**オ-ヴァン**在某"失落之地"的交锋中失去踪影，志乃便解散了公会。然而事件还没结束，在"失落之地"之一的"格雷玛雷姆大圣堂"中**ハセヲ**亲眼看到了志乃被PK，PK地留着「三爪痕」的SIGN。但是在游戏中被PK的志乃在现实生活中也因不明病状处于昏迷不醒的状况，一心想打倒「三爪痕」让志乃恢复健康的**ハセヲ**参加了非官方的在"痛苦森林"举行迷之活动，在到达森林最深处后被传送到了个未知区域，在那里**ハセヲ**与一怪异的NPC进行了交谈……当他再次出现在众人面前时**ハセヲ**的职业形态已经发生了重大变化……



在进入「The World」后的8个月过后，游戏中出现了一名单人战胜了100位PK者被称为PKK「死之恐怖」的角色，并且被他PK的角色全部都是PK者并且一律被问起关于「三爪痕」的事，此玩家就是**ハセヲ**。

一日从**オ-ヴァン**那收到「三爪痕」将回到"大圣堂"的消息后独自一人前往目的地，在被「三爪痕」打败后在现实生活中的**ハセヲ**奇迹般没出现任何问题，连忙登入游戏后**ハセヲ**这个角色的等级和装备一切被初始化变为LV.1。

一切重头开始的**ハセヲ**遇到了和志乃拥有相同人物形象的**アトリ**，同时也结识了众多新伙伴。时机成熟时八咫、**パイ**和**クーン**告诉了他关于碑文使和凭神的事情。在经历着各种事情中作为碑文使作为一个人，**ハセヲ**在不断成长着。在击倒了「红魔宫」的宫皇**エンテュランス**后，了解到了**エンテュランス**内心以及AIDA的特性。

就在**ハセヲ**参加新宫皇戴冠式上**アトリ**失踪了，为了找寻她**ハセヲ**来到了认识外空间，在那里与「三爪痕」遭遇。**ハセヲ**与「三爪痕」的第2次交锋以**ハセヲ**的胜利告终，正当众人以为一切都结束时突然出现AIDA的无数触手贯通了**アトリ**的身体……

注意

1、被引号注释的在排版时把引号去掉，被引号注释的文字把字号加粗换颜色。

2、下文标注"图"的位置可以根据该段小标题到相对应的文件夹内挑选图片。

3、流程请根据括号内的指示参看页面右侧的Check部分。

代价

1、前往**マク・アヌ**地图上5个蓝色圈处进行调查（@HOME附近的蓝色圈是进入**カナ-ド**后与**ガスパ**对话）。

2、赶往中央区

3、回到**レイヴン**@HOME

4、传送到"**Δくれなずむ**无穷**の**夕月"进入「**月の**书」本部

被AIDA贯通身体倒下的**アトリ**在**クーン**的凭神的帮助下终于在"**レイヴン**@HOME"中苏醒了。但是**アトリ**身上出现了点问题，大家根本听不到她的声音。正当众人让**アトリ**下线休息时发觉，所有人都无法下线！而且真实世界里的自己也不知道是否存在，整个人精神已经进入了[THE WORLD]世界。

为了了解整个世界的情况，八咫派众人前去城镇视察。一系列调查后发现就连CC社自己也无法掌握事情发展及原因。根据八咫的推测现在所有人都已经不在[THE WORLD]这个世界中了，现在的世界是AIDA服务器。还有件重要的事情便是**アトリ**的PC身体正在劣化，AIDA服务器中人的精神和肉体是和PC身体相连的，在这里一旦消失现实中的人也会随之消失。

在这非常时期，八咫让**ハセヲ**和**パイ**前往[月の树]请求帮助寻找AIDA服务器中的一些突破口。

激昂

1、传送到「**月の**树」本部中的"王座の间"

2、回城镇前往"Δ**风驱ける幽玄の**五色

Check.01

风驱ける幽玄の五色砂漠

区域等级■LEVEL 43

区域属性■火、水、暗

刚进入地图就进入PK战——VOL、2的第一场战斗，让大家熟悉下战斗系统，如果继承了VOL、1的记录这些敌人全部都是秒杀的。在这个地图中遇到的敌人全部为PK者，一路PK前进遇到AIDA，ハセヲ的凭神觉醒进入凭神战。

敌人■AIDA<Anna>

和VOL、1中完全相同，所有的攻击都可以用冲刺来回避掉，以射击为主使其麻痹后冲刺上前镰刀斩击，几个回合就可以解决。

Check.02

Δ步み寄る浮流の根绝

区域等级■LEVEL 43

区域属性■火、光

进入区域后前进到如图所示处进入凭神战。

敌人■AIDA<Anna>

与前面一场战斗完全相同，战斗结束后入手"デ-タシ-ドB"。继续前进再次遭遇AIDA。

敌人■AIDA<Anna>

同样的敌人同样的战斗，"デ-タシ-ドE"入手。任务完成此时可以前往前面不远处的"兽神殿"利用传送点直接回城。

Check.03

敌人■AIDA<Gate Keeper>

与先前战斗的AIDA没有特别明显的区别，只不过需要横向移动躲避的光线炮范围变得很大。一旦出现提示后立即全速冲刺脱离攻击范围，也可以利用光线当中的空隙进行躲避。战斗结束后入手"デ-タシ-ドH"、"AIDA-012"和"O-van01"。

Check.04

θ轻やかなる蒸汽机关の圆舞曲

区域等级■LEVEL 48

区域属性■风

这里可以先将3个祭坛的敌人消灭掉，这样会分别自动设置3个「オ-ム波发生机」降低「雨号」和「云号」的各种能力，使得战斗变得非常轻松。

BOSS战1■「雨号」和「云号」

如果降低了它们防御力的话战斗就很简单了，攻击方式和同类型普通杂兵一样。注意这战不要用觉醒，因为后面紧接着又是场BOSS战。



BOSS战2■「雨云号」

HP：1800。合体后能力大幅度上升，并且在HP低于1000后会自动回复，此时发动觉醒的话可以快速结束战斗。



Check.05

θ严酷なる不净の灰神乐

区域等级■LEVEL 51

区域属性■水、风、暗

摇光的等级有点偏低，可以带着她到其它区域练几级再发展剧情。

Check.06

θたたすむ悠扬の西部剧

区域等级■LEVEL 50

区域属性■火、地

整个区域都是诅咒状态，HP和SP全部为一半战斗时要小心点，在如图位置发现"白毛のびょうき"踢它3下就可以完成任务。

Check.07

斗技场战

敌人■50级击剑士+50级咒疗士+50级铳战士。

与VOL、1相同，只要击败LEADER就可以直接胜利。由于对方攻击完全没有威胁，可以让アトリ舍弃回复的职责一起参与进攻，这样战斗反而会变得轻松。

Check.08

θ焦げつく落魂の七つ罪

区域等级■LEVEL 54

区域属性■火、风

这里的敌人比较强需要注意，任务中有三扇门需要回答问题（即使答错也没关系，只不过要损失20チム）。其中三道门的答案分别是：第一道门为312；第二道门为112；第二层中的门为232。

第三层前进一段路程后会变成ハセヲ单独行动，来到兽神殿回忆结束后，原路返回寻找ガスパ-和シラバス再去"兽神殿"完成任务。ハセヲ恢复成「死之恐怖」的形态，大镰使用可能，多武器使用觉醒，觉醒模式增加神威觉醒。

Check.09

θ托ける迷梦の通い路

区域等级■LEVEL 58

区域属性■水、地、暗

Check.10

θ贤しき卓才の月夜鸟

区域等级■LEVEL 60

区域属性■水、风、光

直接前往兽神殿，在神殿外的后墙上可以发先「三爪痕」的SIGN，调查后被传送到"叹きの都エルド・スレイカ"。

Check.11

斗技场战

木冬■LV60妖扇士

实朝■LV56斩刀士

时经■LV56斩刀士

对方不强，木冬很喜欢处于一直防御状态，此时可以用双剑的蓄力攻击破防，前面剧情中木酋送的防具对这场战斗有奇效可以装备好后来战斗。

砂漠”（详见Check.01）
3、收集3个「证之欠片」前往“兽神殿”
4、回城镇后直接赶往“レイヴン@HOME”

与[月の树]的交涉非常成功，但是过程却是非常被动。对方为什么会知道AIDA的事情甚至了解GU的内情，这一切都让パイ非常疑惑。此时八咫传来指令要求众人前去“Δ风驱ける幽玄の五色砂漠”调查那里的AIDA反应，将其消灭后[月の树]的楂想与众人会面。

见面后楂立即告诉众人他听到兽神殿深处传来有人说话的声音，为了确认事件ハセヲ一行进入了大门。在兽神像前遇到了オ-ヴァン和がび，オ-ヴァン告诉了众人八咫其实已经知道利用オペレ-ションフォルダ可以使众人脱离AIDA服务器，为了确认真相只能回“レイヴン@HOME”。

脱出

1、剧情结束后前往“Δ隐されし禁断の绝对城壁”，进入区域调查墙壁上的「三爪痕」的标志。
2、得到新区域“Δ歩み寄る浮流の根绝”（详见Check.02）
3、回到城镇后再度前往“Δ隐されし禁断の绝对城壁”，调查SIGN传送后直接进入凭神战。（详见Check.03）

与[月の树]的交涉非常成功，但是过程却是非常被动。对方为什么会知道AIDA的事情甚至了解GU的内情，这一切都让パイ非常疑惑。此时八咫传来指令要求众人前去“Δ风驱ける幽玄の五色砂





漠”调查那里的AIDA反应，将其消灭后[月の树]的楂想与众人会面。

见面后楂立即告诉众人他听到兽神殿深处传来有人说话的声音，为了确认事件ハセヲ一行进入了大门。在兽神像前遇到了オ-ヴァン和がび，オ-ヴァン告诉了众人八咫其实已经知道利用オペレ-ションフォルダ可以使众人脱离AIDA服务器，为了确认真相只能回“レイヴン@HOME”。

隐微

1、自动LOG OUT，查看新E-MAIL后LOG IN进入「THE WORLD」。
2、传送到炼金区，朝喷水池处前进触发剧情见到アトリ。
3、收到有新E-MAIL的提示后LOG OUT查看E-MAIL
4、LOG IN来到“レイヴン@HOME”
5、选择“カナ-ド@HOME”进入触发剧情
6、LOG OUT接受新E-MAIL
7、LOG IN按照オ-ヴァン的要求独自一人前往“Δ隐されし禁断の圣域”
8、由于「失落之地」无法LOG OUT，必须回到城镇后再退出「THE WORLD」

总算是从AIDA服务器成功脱出，アトリ的声音也恢复了正常但是她的手出现了不明的麻痹现象。

在“レイヴン@HOME“中ク-ン对八咫对这次事件的做法及事后轻描淡写的结论十分不满，再加上无法认同ハセヲ想法，气愤的他离开了G.U.。

一位神秘的角色出现在八咫身旁，此人似乎是CC社的人物。

オ-ヴァン发来E-MAIL，两人在大圣堂再度相见。オ-ヴァン告诉了ハセヲ事件一切的起源就是AIDA，AIDA与碑文之间存在着不寻常的关系，并让他追踪AIDA。在临走前还透露了[モルガナ]の八相与这一切存在着一定的联系。

新天

1、接受E-MAIL后新的城镇开通，在苍穹都市“ドル・ドナ中カナ-ド@HOME”升级成中级公会。
2、在“ドル・ドナ”中央的任务屋中接受「蒸汽博士的实验」任务
3、传送到“θ轻やかなる蒸汽机关の圆舞曲”（详见Check.04）

摇光

1、在发生遇到摇光剧情后LOG OUT检查E-MAIL后LOG IN
2、与摇光组队后前往“θ严酷なる不浄の灰神乐”（详见Check.05）
3、在“θ严酷なる不浄の灰神乐”的兽神殿触发剧情
4、回城镇前往“斗争都市ルミナ・クロス”进行碧圣宫参战登记

完成任务回到城镇的ハセヲ与追赶着天狼的摇光撞个正着，令人在意的是天狼的样子非常奇怪。摇光一改之前对ハセヲ的不满态度，为了让天狼恢复到以前的他摇光主动向ハセヲ请求帮助。

性格直爽的摇光没多久就邀请ハセヲ一起去“θ严酷なる不浄の灰神乐”冒险，在兽神殿中摇光提出希望和ハセヲ组队参加[碧圣宫]的斗技场战斗，这样只要能坚持到最后一定能够遇到天狼。在听到ハセヲ答应了此要求后摇光欣喜不已。

碧圣

1、LOG OUT接受新E-MAIL后回到“斗争都市ルミナ・クロス”

Check.12

θ恼める彼女の反定立
区域等级■LEVEL 63
区域属性■风、光

一路前进击倒BOSS即可。

敌人■ソ-サラ-オウル
HP：3459。攻击力很高相对的攻击频率非常低，看见它跳到空中需要立即防御，这招的攻击力相当高。这里推荐两人都用蓄力型的双剑进行攻击，利用蓄



力攻击瞬移到敌人背后的特性可以回避多数攻击。并且由于打击数多很容易发动「连击」。

Check.13

θ素晴らしき不透明の阴兽
区域等级■LEVEL 65
区域属性■火、暗

来到第二层就可以找到目标踢它3脚就可以结束任务。再次到“マク・アヌ佣兵区”的委托人家可以开始收集チム的数据。

Check.14

斗技场战
木酋■LV63重枪士
罗臣■LV59重枪士
碑弥■LV59双剑士

依旧是没什么难度的战斗，对方都是战斗类型所以让アトリ使用魔法攻击会得到意想不到的效果。木酋会发动觉醒，那我们就事先发动直接灭了他们吧！木酋一定HP以下后会触发剧情，战斗自动获胜。

Check.15

θたなびく后ろ发の爱情
区域等级■LEVEL 67
区域属性■火

路上敌人都是甲壳类多使用具有硬壳特效的特技进行攻击。

BOSS■アンカ-バインド
HP：3647。攻速极其慢，破绽很大，可以轻松躲避所有攻击。

Check.16

θ密かなる怀抱の出蓝
区域等级■LEVEL 62
区域属性■火、地、暗

一路前进到区划四，在如图位置遭遇AIDA进入凭神战。

敌人■AIDA<Anna>

老对手了，没什么好犹豫的，瞬间结束战斗。由于ハセヲ进行了转职，スケイス进化成第二形态。射击速度大幅度提升，镰刀斩击可以取消敌人的射击攻击并且追加第4段远距离打击。战斗结束入手“デ-タシ-ドC”。

Check.17

θ泡沫なる光阴の追忆
区域等级■LEVEL 69
区域属性■水、风、暗

在到达兽神殿后ADA出现进入凭神战。

敌人■AIDA<Anna>

战斗胜利后入手“デ-タシ-ドA”。

Check.18

Δ从顺なる怒涛の万妖

在兽神殿外侧后面的墙壁上调查「三爪痕」的SIGN被传送到“死世所エルティ・ル-”。

死世所 エルティ・ル-

朔的凭神觉醒进入凭神战。

敌人■GORRE

霰弹射击	用镰刀攻击可以全部取消
因缘の大轮	同样用镰刀攻击可以取消，但是要打中三次齿轮才能完全击碎
痛恨の一击	使用冲击即可回避
拍打	我方近身后才会使用的招，出招很快不好躲，还是避免正面冲突
乐园への招待	出招时会有预先动作并且出现倒记时，经常在「痛恨の一击」后使用，一旦发现有变形的动作就应该立即冲刺上去用斩击中断其攻击
デ-タドレイン	GORRE一定HP以下使用，回避不能，被击中后连打○□ΔX减轻伤害

到现在最难的一场凭神战，我方应以射击为主攻击手段使GORRE麻痹后冲刺上前使用连续斩。战斗结束后入手“第五相の碑文”、“デ-タシ-ドJ”和区域“Δ隐され禁断の冥界树”。

Check.19

θ促成する晚景の白日梦
区域等级■LEVEL 71
区域属性■火、地、光

进入区域后按照八咫的提示来到4个传送点处，利用东面的传送点直接遭遇AIDA进入凭神战。

敌人■AIDA<Anna>

战斗胜利后入手“デ-タシ-ドF”。

Check.20

斗技场战
ボルド-■LV74斩刀士





2、再次到管理台前进行参战正式登入
3、LOG OUT查看E-MAIL

在“斗争都市**ルミナ・クロス**”进行登记时**アトリ**希望帮上忙，虽然**アトリ**身体还没有恢复，但是**ハセヲ**认同了她的想法便让她加入了**ハセヲ**小队。

手合

1、受摇光邀请LOG IN在“**ドル・ドナ**”任务屋接受新任务
2、进入“θ**たたすむ**悠扬の西部剧”区域（详见Check.06）

报告

任务完成后收到新E-MAIL接收后与**アトリ**组队到“**カナード**@HOME”集合。

朱樱

1、LOG OUT收到参赛通知，回到「THE WORLD」与**アトリ**和摇光组队前往“斗争都市**ルミナ・クロス**”进行一回战。由于剧情的限制斗争**アトリ**刚加入队伍，参赛前可以从BBS上获得一些区域进行练级。（详见Check.07）

到达

1、收到可以进行2次转职的E-MAIL，只要**ハセヲ**的等级在51以上就可以前往“**ドル・ドナ**”的任务屋进行转职任务。
2、传送到“θ焦**げつく**落魂**の**七**つ**罪”（详见Check.08）

亲睦

1、LOG OUT查看E-MAIL
2、LOG IN后与**アトリ**和摇光组队前往“θ托**ける**迷梦**の通い**路”提升等级（详见Check.09）
3、任务完成后回城镇并LOG OUT收E-MAIL

内通

1、LOG IN前往“θ贤**しき**卓才**の**月夜鸟”（详见Check.10）
2、LOG OUT收到第二回战通知

[月の树]的楷希望与**ハセヲ**见面，在“θ贤**しき**卓才**の**月夜鸟”中的兽神殿墙壁上的[三爪痕]SIGN中见到了早已等在那的楷。

奇怪的是楷居然把下一场**ハセヲ**队的对手即同属于[月の树]的柊的信息告诉了**ハセヲ**，并送给了他一件完全针对柊特性的防具。

艳男

1、LOG IN与**アトリ**和摇光组队到“斗争都市**ルミナ・クロス**”登记参加比赛（详见Check.11）

末路

1、LOG OUT接受摇光的邀请
2、LOG IN与摇光组队前往“θ**悩める**彼女**の**反定立”（详见Check.12）

友达

1、LOG OUT查看新E-MAIL
2、LOG IN带上**ガスパー**和**シラバス**到任务屋接新任务
3、传送到区域“θ素晴**らしき**不透明**の**阴兽”（详见Check.13）

熏银

1、LOG OUT得到准决胜战斗的提示
2、LOG IN与**アトリ**和摇光组队到“斗争都市**ルミナ・クロス**”登记参加比赛（详见Check.14）

烧饼

1、剧情后LOG OUT收到**アトリ**练级邀请
2、LOG IN来到“苍穹都市**ドル・ドナ**”和**アトリ**和摇光组队前往“θ**たなひく**后**ろ**发**の**爱惜”。（详见Check.15）
3、传送回到城镇。

孤军

1、LOG OUT接收到从久违的**クーン**那发来的E-MAIL
2、LOG IN到“苍穹都市**ドル・ドナ**”与**クーン**组队前往目的地
3、传送到“θ密**かなる**怀抱**の**出蓝”（详见Check.16）
4、传送回城镇任务结束**クーン**自动离队

消失

1、LOG OUT收到摇光的紧急事件立即进行LOG IN
2、传送到“θ隐**されし**禁断**の**古战场”
3、传送回城镇

在与久违的**クーン**消灭了AIDA后随即收到了摇光的E-MAIL，摇光称有紧急事件需要**ハセヲ**快速到“θ隐**されし**禁断**の**古战场”。

再度来晚一步的**ハセヲ**眼看着又一名伙伴在他面前消失，摇光在消失前拜托了**ハセヲ**寻找**エンデュランス**来代替自己。

自责

1、LOG OUT查看E-MAIL，顺便可以看看新闻从中可以得知现实中摇光的一些情况。
2、LOG IN与**アトリ**组队前往“θ泡沫な

ネギ丸■LV73双剑士
グリン■LV72击剑士

2对3的战斗有点麻烦，注意不要被围住即可。将**ボルドー**的HP削减到一定程度触发剧情进入凭神战。

敌人■AIDA<OsWald>

招式	说明
散射蛛丝	利用冲刺可回避，镰刀斩击可取消，完全没有威胁
拍打	我方近身攻击时才会使用，有攻击破绽
コボルプリッド	具有追踪效果，用镰刀斩击可取消
アルケニショット	必杀技，全屏范围且攻击力很高，只要看清蛛丝之间的空隙就可以躲过

OsWald体形巨大从而我方的射击命中会很高，同时意味着它很容易麻痹。它的「拍打」攻击有一定的破绽，在它移动时候可利用冲刺对准其尾部使用镰刀斩击，别贪心打两下后就要向左（右）冲刺回避了，这样可以反复几次。「**コボルプリッド**」可以紧贴着OsWald使用镰刀斩击，这样攻防具备几轮下来就可以结束战斗。战斗胜利后“AIDA—021”和“**データシードW**”入手，**エンデュランス**和朔望加入。

Check.21

θ耽美なる风霜の紫苑
区域等级■LEVEL 74
区域属性■地
BOSS■**プロセスギア**
HP：2867。只要等级相差不大迷宫区域的BOSS没什么强大，先利用硬壳系特效的武技破壳后发动觉醒直接结束战斗。

Check.22

斗技场战
天狼■LV77拳术师
バルムンク■LV76斩刀士
オルカ■LV76斩刀士

无视**バルムンク**和**オルカ**，他们为不死身且能够回避所有我方攻击，集中攻击天狼。注意天狼也会发动神威觉醒，而且经常在我方觉醒曹满之前就会使用，所以推荐我方把觉醒改为武神，这样可以提前释放快速结束战斗。将天狼HP削减到一定程度后进入凭神战。

敌人■AIDA<Helen>

招式	说明
霰弹射击	范围大，出招速度快，但同样可以用镰刀斩击取消
パスカルブリッド	发射大量带有跟踪的爆弹，可用镰刀斩击取消，但一旦被命中伤害非常大，此时紧贴Helen使用镰刀斩击可以攻击防守两不误
プロログレーザー	从身体侧面发射一排镭射光线，只能靠冲刺回避（不可利用光线当中的空隙回避）
リスプタックル	冲刺撞击，使用冲刺轻松回避
甩尾攻击	仅当我方近身攻击时才使用，出招速度快很难躲

并不是很难的一场战斗，Helen对麻痹的耐性相当低，使用射击使其麻痹后冲刺镰刀连斩是比较有效的战术。战斗胜利后入手“AIDA—031”和“**データシードL**”。

Check.23

θ遗制なる望蜀の秘奥
区域等级■LEVEL 75
区域属性■火、暗

在如图位置找到**フィロ**的幻影，在提示后得到“**アドラの键**”，然后在该区域中寻找其它4个“**アドラの键**”，集齐5个会出现解开第一相封印的提示，所有人可以回城镇了。

Check.24

θ隐されし禁断の秘迹

进入区域前一定要带两位同伴并将觉醒设为神威，这样接下来的战斗会轻松不少。

BOSS■封印兽“死ヲ食ライシモノ”
HP：3212。对方实力非常强，攻击力一般但防御力高得惊人，且在HP小于1600后就会随机自动回复350的HP，因此神威觉醒在这里会发挥很大作用。这里提供一种战术，队员为**パイ**和**エンデュランス**且武器全部用连击形，**ハセヲ**使用双剑，有条件的话把武器都附带上状态属性，这样封印兽几乎还不了手。



Check.25

θ洞见する界限の背日性
区域等级■LEVEL 78
区域属性■水、风、暗

来到第3层如图位置进入凭神战。

敌人■AIDA<Helen>

第2次与这种类型的AIDA战斗应该已经熟悉了，数据抽取结束战斗。战斗胜利获得“**データシードM**”。

Check.26

△くれなずむ无穷の夕月

传送再度失败，从前方的门进入。进入区域后将楼层里的敌人全灭就可解开封印门，残余敌人数量在左上角有显示。这里的敌人比较强，尽量不要被围住。解开第2层封印门后与松的小队进行战斗。松非常弱，甚至比他的两个手下都弱，只要注意其中有一个拳术士会睡眠反击就可以轻松获胜。

第4层封印门解开后与木冬的小队进行战斗，

木冬不像上次战斗时会睡眠攻击，但是其中一位斩战士会麻痹反击，一旦中招即使用道具回复或者集合队员来保护。

第5层封印门解开后与槐的小队进行战斗。

る光阴の追忆”（详见Check.17）

3、出兽神殿后自动回到城镇

下线的ハセヲ在新闻中得知了现实中的摇光处于昏迷状态，虽然已经不想再度失去同伴的ハセヲ现在所能做的只能接受这样的事实。



ハセヲ带着アトリ组队前往“θ泡沫なる光阴の追忆”提升等级，在兽神殿将摇光的遭遇告诉了アトリ。一方面ハセヲ认为自己没有保护好志乃和摇光，另一方面アトリ却自己背负着全部责任。ハセヲ告诉アトリAIDA夺走她的碑文而导致的这一切并不是她的错，アトリ情绪得到了些许稳定。

突然兽神殿出现AIDA反应，只不过它的出现只是成为了ハセヲ发泄的工具。

幽闭

1、LOG OUT后从オーヴァン得到E-MAIL

2、LOG IN传送到“悠久の古都マク・アヌ”再传送到“Δ从顺なる怒涛の万妖”（详见Check.18）

オーヴァン发来E-MAIL告诉ハセヲ如果想了解エンテュランス的去向的话就前往エルティ・ル-，オーヴァン每次都知道自己想要了解的事情这一点让ハセヲ十分困惑。

但是这样的线索是不能放过的，在“死世所エルティ・ル-”中朔站在湖中那块水晶前注释着里面的エンテュランス，朔非常讨厌ハセヲ为了不让她心爱的エンテュランス被抢走封印在她体内的凭神开眼了。

战斗结束了，ハセヲ让エンテュランス不要再逃避现实并且表示了自己需要エンテュランス后独自离开了。

传染

1、LOG OUT收到パイ要求一同调查AIDA反应的E-MAIL

2、LOG IN到“苍穹都市ドル・ドナ”和パイ组队前往“θ促成する晚景の白日梦”（详见Check.19）

3、收集3个「证之欠片」后前往“兽神殿”

4、传送回城镇


メイガスの因子、これがあればみんなを——

饥兽

1、LOG OUT接收决胜战的通知

2、LOG IN传送到“斗争都市ルミナ・クロス”与パイ组队进行登记（详见Check.20）

CC发来E-MAIL公布了决胜战的安排时间，在斗技场中ハセヲ见到了多次败给自己的ボルド-站在对面，她那奇怪的样子分明已经被AIDA侵蚀。

战斗中ボルド-体内释放出无数触手向ハセヲ袭来，躲过第一轮攻击的ハセヲ仍然被黑色触手所困，危机时刻整个会场飘来一阵花瓣伴随着这幽雅的场景困住ハセヲ的触手瞬间全部崩坏，エンテュランス出现在ハセヲ的身边……



AIDA被消灭了，获得胜利的ハセヲ终于得到了与天狼见面的机会，エンテュランス找到了自己生存下去的理由决定帮助ハセヲ，既然エンテュランス已经做出了这样的选择朔也跟着一起加入。

既视

1、LOG OUT查看E-MAIL

2、进入YOMOYAMA-BBS的うわさ板浏览「三爪痕」的传言

3、LOG IN到“苍穹都市ドル・ドナ”再传送至“θ隐されし禁断の意马心猿”

4、回城镇

ハセヲ在YOMOYAMA-BBS中看到了一条关于[三爪痕]的帖子，浏览后发现ぴろし3仍然在追踪[三爪痕]。

ハセヲ来到了“θ隐されし禁断の意马心猿”果然ぴろし3等在那里，有趣的是他居然把自己当成是[三爪痕]……

膳立

1、LOG OUT查看E-MAIL。

2、LOG IN与朔和エンテュランス组队前往“θ耽美なる风霜の紫苑”（详见Check.21）

天狼

1、LOG OUT收到「碧圣宫」最终战的E-MAIL提醒

2、LOG IN邀请パイ和エンデュランス组队前往“斗争都市ルミナ・クロス”

3、服务台前登记后触发剧情

4、再度邀请クーン和エンデュランス组队进行登记（详见Check.22）

终于到了[碧圣宫]宫皇战，为了アトリ、为了摇光这场战斗绝对不能输。

战斗中那曾经出现在AIDA服务器中的人出现在天狼队中，令人奇怪的是这两人完全无法攻击到。此时パイ传来了八咫的解

后面没有角色战了，直接把觉醒用掉吧！

Check.27

敌人■INIS

霰弹射击	比较分散，冲刺就可以躲过，实在不行就用镰刀斩击取消掉
双剑斩击	近身大伤害攻击，利用冲刺逃远点
反逆の阳炎	近身反击技，当INIS不处于特殊状态时我方近身斩击必定会被反击
幻影冲刺	为我方进攻的主要时机，INIS发动后身体呈半透明无敌状态，且有追踪特性。但是当我方不停的冲刺回避一定时间后，INIS会强制进入衰弱状态，这就是进攻的机会前往别放过
变形冲刺	与AIDA共鸣后的新招，移动速度非常快，路线比较诡异。同样是攻击的大好机会，一旦砍到后INIS就会进入衰弱状态。
データドレイン	INIS的HP小于一半后就会使用

INIS对射击的麻痹耐性很高，还好INIS会自动衰弱。「变形冲刺」比较麻烦，需要算提前量才能命中。进入データドレイン战斗后，千万别在INIS使用「变形冲刺」时发射，抓住INIS变形的硬直时间发射会使命中率大幅上升。战斗胜利后入手“第二相の碑文”和“データシードD”。

Check.28

θもの思ふ无垢なる生命

区域等级■LEVEL 81

区域属性■水、地、风

与之前的封印门一样，将区域内的敌人全灭即可通过。路上如果听到滚石的声音先回避一下，被压着伤害还是比较多的。到第3层后发现「三爪痕」的SIGN，调查后来到新区域。



Check.29

θ隐されし禁断の龙骨山脉

剧情后直接与木神战斗。

敌人■木　神

HP：2128。由于切换区域的关系觉醒槽为空，3人打1个还是比较轻松的，注意回复异常状态利用相克武器进行牵制很快能够结束战斗。

Check.30

θ错觉する 戒律の 交响曲

区域等级■LEVEL 83

区域属性■水、风、暗

在第2层的兽神殿前遭遇AIDA进入凭神战。



敌人■AIDA<Helen>

战斗胜利后入手“データシードG”。

Check.31

θ隐されし禁断の古战场

分别调查5根石柱，然后在中央传送点进行传送。

最终BOSS■オーヴァン

HP：4500。实力空前地强大，在HP一半以上时很少攻击，一旦低于2500后会发动必杀，等级不高的话会直接被秒杀。注意オーヴァン身边放出的球，这些物体非常麻烦会给オーヴァン各种辅助且无限再生。击倒オーヴァン后进入凭神战。

敌人■CORBENIK

霰弹攻击	横向放出一排尖刺，看准路线左右移动就可以完全躲过
变异なる召唤	召唤5个AIDA辅助战斗，一定出此招请立即用镰刀斩击破坏掉AIDA，时间一长CORBENIK会和AIDA一起战斗，到时候就麻烦了
扫讨の魔针	强话版的霰弹攻击，别被自己眼睛所迷惑，只要往左右冲刺就可以躲过
战栗の访问者	近身攻击技，攻击范围比较大，用冲刺回避千万别硬拼
凶つ神の裁き	突进型必杀技，攻击力非常高，由于出招很慢所以很好回避，一但回避成功CORBENIK会有一段时间硬直，这是射击使其麻痹的大好时机
データドレイン	同先前一样，连续按键减低伤害

CORBENIK的麻痹耐性不高，贯彻射击为主的战术可以轻松获胜。战斗胜利入手“第八相の碑文”。此处的战斗难度不低，玩家要特别注意敌人的攻击方式。

析结果，要求ハセヲ集中攻击天狼，那两人角色其实是AIDA利用アトリ碑文的力量制造出的幻影。

渐渐无法支持的天狼，AIDA从其体内脱离出来，众人立即认出那就是夺走アトリ碑文的家伙，ハセヲ凭神觉醒与其展开战斗。



“把アトリ的碑文还回来！”随着ハセヲ的怒吼AIDA被数据抽出，AIDA被消灭了，紧随而至的是那两个曾经出现在AIDA服务器中的角色再度出现，在毁了那两个他们的复制品后瞬间又消失得无影无踪。天狼慢慢恢复了自身意识，ハセヲ将摇光的事件告诉他后天狼所能做的只有仰天长叹。

アトリ的碑文回到了她的体内，现实中アトリ的病症也奇迹般的恢复了，但是摇光仍然处于未归还者状态。

遗言

1、LOG OUT接收老朋友フィロ的E-MAIL

2、LOG IN前往“θ遺制なる望蜀の秘奥”（详见Check.23）

3、LOG OUT收E-MAIL

4、LOG IN朝“θ隠されし禁断の秘迹”的“ギャリオン・メイス大神殿”出发（详见Check.24）

5、战斗结束回城镇

一位对ハセヲ非常重要的友人发来E-MAIL，那人就是フィロ（.hack//root中重要角色）。本来应该不会再出现的PC角色为什么会再度出现，为了了解真相的ハセヲ按照要求来到了“θ遺制なる望蜀の秘奥”。在フィロ的幻影提示下ハセヲ开始收集散落在[THE WORLD]中各个区域中的“アドラの键”。

在ギャリオン・メイス大神殿遇到了自己的师傅大火，原来使用フィロ的人正是他，大火是为了完成フィロ的遗言来引导ハセヲ让他获得八相武器的力量。



谋反

1、LOG OUT 收到众人祝贺成为宫皇的E-MAIL，同时CC社提醒戴冠式的活动事项。

2、LOG IN来到“悠久の古都マク・アヌ”的港区，上船与船长对话出发前往戴冠式会场。

3、与所有人对话。

4、与船长对话返回“悠久の古都マク・アヌ”与クーン和パイ组队前往“△くれなずむ无穷の夕月”。

5、传送失败后LOG OUT接受E-MAIL

成为了[碧圣宫]新宫皇的ハセヲ参加了CC社的戴冠式活动，活动中枫突然赶来向ハセヲ求助。[月の树]内部发生政变，木神控制着アトリ将梓PK并使其处于未归还者状态。



了解事件大致动态后ハセヲ一行来到“悠久の古都マク・アヌ混沌之门”前，但是服务器拒绝了众人的传送！

里门

1、LOG IN和パイ组队前往“θ洞见する界限の背日性”（详见Check.25）

2、传送回城镇，等待八咫的E-MAIL。由于[月の树]本部已经小规模的AIDA服务器化，无法进行传送的众人等来了八咫的消息。同上次事件相同，可以利用[三爪痕]的SIGN进行传送。为了得到必要的“データシード”众人立即采取了行动。

侵入

1、LOG OUT查看八咫的E-MAIL

2、LOG IN与クーン和エンデュランス组队一同前往“θ隠されし禁断の意马心猿”。调查地上的「三爪痕」的SIGN传送到「月の树」本部。

八咫传来消息，发现了在“θ隠されし禁断の意马心猿”那的[三爪痕]的SIGN可以突入AIDA服务器，ハセヲ迅速行动来到SIGN前，“データシードA・C・F・L・M・W”被吸入SIGN中，众人瞬间被传送到[月の树]本部。

知识之蛇中，迷之人物再度出现在八咫面前，从那人的口中透露出CC社上层一面期待着八咫能顺利解决这次事件一面又在担忧着八咫那些在他们眼中看似多余的行动。

突进

1、从SIGN那来到“△くれなずむ无穷の夕月”（详见Check.26）



2、进入アトリ的假想空间。进入后就无法返回，事先可以先记录一下。剧情过后进入凭神战。（详见Check.27）

3、传送回城镇

ハセヲ一行来到了[月の树]本部，一向优雅的区域中被暴力所淹没着。令人出乎意料的是梓居然前来迎接众人，AIDA是使人类负面感情增幅从而控制玩家一种BUG，但是AIDA是不会对拥有强大内心的人出手的，梓的众多奇怪的行为使ハセヲ对他充满了怀疑，难道他不是一个普通PC？

由于AIDA服务器的侵蚀，[月の树]本部的传送转移装置失灵，在梓的引导下众人从正面直接突入。

来到区域的尽头处出现在ハセヲ眼前的居然是学校的走廊，木神和アトリ站在浮空的[玉座之间]。一心想让别人承认想让别人注视的アトリ在木神的蛊惑下封印在体内的凭神终于开眼。

战斗中周围的AIDA与アトリ的凭神产生了共鸣，ハセヲ为了解救アトリ再度和被AIDA结合的INIS展开战斗，随着Skies的数据导出アトリ和AIDA分离，恢复自我意识的アトリ不断地自责着。

在ハセヲ严厉的开导以及来自恢复意识的梓的鼓舞下，アトリ不再选择逃避。同时梓带来了惊人的消息：梓就是八咫！

梓的谜团算是解开了，但是追踪木神行动才刚刚开始。



正体

1、LOG OUT接收E-MAIL

2、LOG IN前往“レイヴン@HOME”

3、转移到“苍穹都市ドル・ドナ”后与アトリ和パイ组队前往“θもの思ふ无垢なる生命”（详见Check.28）

4、调查SIGN被传送到"θ隠されし禁断の龙骨山脉"(详见Check.29)

5、重要剧情

经过八咫的调查木神在“θもの思ふ无垢なる生命”出现过，ハセヲ带着アトリ和パイ前去做最后的决断。

ハセヲ一行进入了[三爪痕]的SIGN中，オーヴァン慢慢地走近SIGN在那里默默地等待着……随着画面出现花屏[追迹者]出现，オーヴァン脸上浮现出一丝笑容解开了自己左手的封印……



被已经不再迷茫的アトリ否定了他想创造的世界后木神拿出了被封印的AIDA与其自主结合！

战败的木神从悬崖边摔了下去，紧接着从众人的背后传来了オーヴァン的声音。オーヴァン为了庆祝ハセヲ胜利将[三爪痕]的手扔向了空中，随后解开了自己左手的封印，真正的三爪痕出现在众人面前。オーヴァン击倒了アトリ和パイ后在ハセヲ周围刻上了鲜红的SIGN。

遗迹

1、LOG OUT收E-MAIL

2、LOG IN到“苍穹都市ドル・ドナ”与松见面

3、LOG OUT收E-MAIL

4、LOG IN前往“θ隠されし禁断の古战场”。调查石柱后回城镇

5、LOG OUT收E-MAIL

6、LOG IN前往“θ错觉する戒律の交响曲”（详见Check.30）

7、返回城镇前往最终战场“θ隠されし禁断の古战场”（详见Check.31）

8、LOG OUT查看E-MAIL

9、LOG IN来到“悠久の古都マク・アヌ”后传送至“△隠されし禁断の圣域”

这就是ハセヲ一直所追寻的事实真相，所有的一切都是那么地突然。回过神来的ハセヲ立即下线确认了アトリ和パイ的状况，幸好两人都平安无事。

按照オーヴァン离去时所说的，ハセヲ通过“θ隠されし禁断の古战场”来到了マグニ・フイ。在深处オーヴァン正等着他的到来……

作为碑文使的オーヴァン凭神化和ハセヲ展开一对一的对决……数据导出后オーヴァン消失了，仅仅留下一句话“果然还是太快了”，这到底预示了些什么？

オーヴァン虽然消失了，但是根据八咫所说ハセヲ只不过是知道了真正的[三爪痕]是谁并且PK了他，单单为了复仇的PK是无法救回志乃和摇光的，因此一切还没有结束，真相还没有明朗。

收到アトリ的邀请，ハセヲ来到了“大圣堂”。正当两人交谈之际，从アトリ脸上浮现出惊恐的表情，慢慢转过身的ハセヲ呆呆地站在那，此时オーヴァン正站在他的背后！

オーヴァン：ハセヲ，变得更加强大！直到能打倒我！！

最终的隐藏要素就在每个微小细节之间
完全详解最新作中的众多秘密以及乐趣！

Check 任务屋

任务	蒸汽博士の实验
依赖人	ドクタ－ケペル
报酬	锻炼ノ书・耐
达成条件	回收雨号和云号的记忆
区域	θ轻やかなる蒸汽机关の圆舞曲
要点	在三个祭坛处设置αβγ装置后可以减弱雨号和云号的实力

任务	ゴブリンの挑战
依赖人	カフ－
报酬	气力の经典
达成条件	限制时间内用机车撞倒所有黄金ゴブリン
区域	θ追迹する练达のバイク乘り
要点	需要算提前量才能撞到它们

任务	猫は静かに笑う
依赖人	ドクタ－パオ
报酬	锻炼ノ书・力
达成条件	踢倒白毛のびょうき
区域	θたたずむ悠归の西部剧
要点	踢3次白毛のびょうき

任务	カルマの求道者
依赖人	オグマ
报酬	无
达成条件	到达兽神殿入手カルマの证
区域	θ焦げつく落魂の七つ扉
要点	转职任务，按照要求做即可

任务	假面剧
依赖人	ディンゴ
报酬	活力の经典
达成条件	得到黄蜂王の假面
区域	θ颜なき无限の住人
要点	系统会自动提示真假道具

任务	すべて沉默のチム
依赖人	ドクタ－ク－ポ－
报酬	锻炼ノ书・知
达成条件	寻找チムチム消失之迷
区域	θ素晴らしき不透明の阴兽
要点	踢它3次就可完成任务

任务	すべて沉默のチム
依赖人	ドクタ－ク－ポ－
报酬	锻炼ノ书・知
达成条件	寻找チムチム消失之迷
区域	θ素晴らしき不透明の阴兽
要点	踢它3次就可完成任务

任务	群がる影
依赖人	ビックマン
报酬	锻炼の书・念
达成条件	击倒影なしドッグ得到影なしドッグの尾
区域	θ吹き抜ける砂海の热风
要点	有影子的为真身

任务	キノコ狩り
依赖人	マ－ル
报酬	宵のチムチム像
达成条件	入手万年キノコ
区域	θ张りつく天然物の蔷乡类
要点	一定要带アトリ和望才能接这任务(朔望之间的切换可以靠LOG IN和LOG OUT来实现)

任务	超生物の侵攻を阻止せよ
依赖人	无
报酬	怪力の秘传书，锻炼の书・耐，锻炼の书・力
达成条件	打倒从[古の卵]孵化出的东西
区域	θ暗云迫る不死身の巨大生物

Check 公会中的收集

八百由旬の书：随着等级的上升公会级别也会提升，同时也是收集MOVIE/BGM/桌面壁纸的主要途径。

八相武器的收集(本作中只能收到6把武器，只有可使用者在队中才能进行挑战)

第一相： 死ヲ刻ム影（ハセヲ专用）

大镰	
等级LV.75	蓄力型
物理攻击+44	魔法攻击+10
火属性+5	水属性+5
风属性+15	土属性+5
光属性+5	暗属性+15

特殊能力： 通常攻击命中时50%几率给予的伤害转化25%的HP以及5%的SP吸收。

第二相： 阳炎卜踊ル乙女（アトリ专用）

咒杖	
等级：LV.75	物理攻击+9
魔法攻击+10	火属性+10
水属性+20	风属性+10
土属性+10	光属性+20
暗属性+10	

特殊能力： 通常攻击命中时给予的伤害25%转化成SP吸收，咒文无法被中断

第三相： 静カナル翠ノ园（ク－ン专用）

铳剑	
等级：LV.75	物理攻击+21
魔法攻击+12	火属性+5
水属性+15	风属性+5
土属性+5	光属性+15
暗属性+5	

特殊能力： 爆击发动确率上升25%，特技伤害增加25%

第四相： 途切レヌ螺旋ノ绿（朔望专用）

魔典	
等级：LV.75	物理攻击+8
魔法攻击+19	火属性+10
水属性+10	风属性+10
土属性+20	光属性+10
暗属性+20	

特殊能力： 攻击咒文的攻击威力上升25%，属性攻击发动确率上升25%

第五相： 绯ニ染マル翼（パイ专用）

拳当	
物理攻击+14	魔法攻击+12
火属性+15	水属性+5
风属性+5	土属性+5
光属性+15	暗属性+5

特殊能力： 普通攻击命中时一定几率处于麻痹状态，爆击发动确率上升25%

第六相： 魅惑ノ微笑（エンテュランス专用）

刀剑	
等级：LV.75	物理攻击+20
魔法攻击+10	火属性+5
水属性+5	风属性+15
土属性+5	光属性+5
暗属性+15	



特殊能力：通常攻击命中时，一定几率使敌人处于魅惑状态



Check 竞速比赛

在混沌之门中进入,エリアワ－ド入力，选择以"时刻む"为第一关键字，后面可以随便选择。



奖励（附图,最上面的是第10名获得的道具，依此类推最后个是获得第一名的奖励）





Check 隐藏BOSS

THE ONE(ザワン)相关支线

1、剧情一定程度后到YOMOYAMA-BBS的The World版查阅"隐れキャラ发现?"主题

2、选择留言"そこのエリアワ ドを教えてくれ。"

3、获得区域地址"θ激动たる不屈の番人"

4、进入该区域触发剧情并获得重要道具光ノ核。

5、到YOMOYAMA-BBS的The World版查阅"なんだよう"主题

6、选择留言"どこのダンジョン？"

7、获得区域地址"θ荒れ狂う谋略の结末"

8、进入该区域触发剧情后光ノ核被NPC偷走

9、LOG OUT得到CC社的E-MAIL"アビスクエスト"追加通知

10、到任务屋选择"超生物の侵攻を阻止せよ"这个任务

11、传送到区域"暗云迫る不死身の巨大生物"

ザワン
HP6701
光暗属性会变化
打掉左手的护罩之后中间的弱点会开启
但是一定时间后护罩会重新出现
建议等级90以上再挑战
获得道具
ゆらめきの虹鳞
装饰品 LV90
全属性+35
虹色的幸运
获得GP&道具掉宝率增加25%

12、刚进入就进行小BOSS战，之后深入迷宫触发剧情

13、The one苏醒

14、LOG OUT得到CC社的E-MAIL"ザワンシン再び"

15、传送到"黄泉还る不死身の巨大生物"

16、传送后看到The one直接进入战斗

神食らいのザワン

HP8000，能力加强，攻击方式不变，建议等级97以上再挑战。

获得道具	
ゆらめきの虹鳞铠	重铠 LV100
物理防御+33	魔法防御+18
全属性+15	虹色の加护
全攻击伤害减少25%	

Check ドッペルゲンガ－

ドッペルゲンガ－通常出现在草原区域（一定要先将地图内所有敌人以及箱子全部消灭后等待一定时间才会出现），或是通关后获得CC社给的特殊ワ－ド－月影。把月影放在3rd这个位子，黑影几乎就会100%出现在地图里面了。

ドッペルゲンガ－的能力是在玩家**ハセヲ**的能力基础上再进行加强，所以与他硬拼是绝对行不通的。但是**ドッペルゲンガ－**有个特性他会使用**ハセヲ**正在使用的武器，如果玩家带着攻击力最低的武器的话他也会使用这种武器，因此战斗中需要随机应变。

打法1： 在战斗前觉醒槽要满，进入战斗直接发动武神觉醒，如果有幸运动物辅助战斗的话可以直接胜利，假如没能胜利的话请快速切换成最弱的武器靠同伴来主攻慢慢积蓄觉醒槽。

打法2： 由于退出战斗后**ドッペルゲンガ－**所受伤害不会恢复，所以可以反复使用逃烟球配合偷袭来磨死他。

ドッペルゲンガ－掉落武器：

刃威音・侵(需要继承VOL1的记录并获得自らの王这个重要道具)

双剑		
装备LV51	蓄力型	レア度★5
物理攻击+22		
悲痛の一击	クリティカル+25%	
肉体の掌握	吸收攻击伤害的25%转化为HP	
谅暗の扰乱	攻击附带混乱	

刃威音・影

大剑		
装备LV51	蓄力型	レア度★5
物理攻击+50		
过去への诱い	通常攻击命中时目标的HP强制半减	
信念の掌握	吸收攻击伤害的25%转化为SP	
谅暗の魅缚	攻击附带魅了	

刃威音・零

大镰		
装备LV51	蓄力型	レア度★5
物理攻击+50		
原始への诱い	通常攻击命中时10%的几率让敌人的HP变成现在的10%	
存在の掌握	吸收攻击伤害的50%转化为HP	
精神の掌握	吸收攻击伤害的25%转化为SP	

重要道具	
忘らるる影	月下の诚

新作游戏发售表

三大次世代主机中的PS3终于也确定了自己的最终发售日，根据以往的经验，恐怕又会出现一机难求的状况。而挑选的发售日却是著名的光棍节，难道是SONY打算用一台出色的游戏主机照顾一下那些尚未找到另一半的单身朋友以及御宅族？不过专挑小数字日子发售主机的传统这次Wii和PS3无一例外，“3”都没有出现。 □责编/龙马

PS2

中文名	日文名	类型	厂商
10月12日			
车手 平行线	ドライバー パラレルラインズ	RAC	AQI
死神-剑刃战士-	BLEACH～ブレイド－バトラーズ～	ACT	SCEI
10月19日			
Gift -prism-	Gift -prism-	ACT	Sweets
天使之翼	キャプテン翼	SPG	NBGI
速读达人	速读マスター	ETC	MAGNOLIA
炎之宅急便	炎の宅配便	ACT	success
10月26日			
转生学园 月光录	转生学园 月光录	AVG	ASMIK-ACE
美人鱼-棱镜	マーメイド－プリズム	SLG	D3P
乔乔奇妙冒险 幽灵血统	ジョジョの奇妙な冒険 ファントムブラッド	ACT	NBGI
雨格子之馆	雨格子の館	AVG	日本一
水的旋律2-绯之记忆-	水の旋律2～绯の记忆～	AVG	KID
Princess & Princess 公主们的危险放学时	プリンセス-プリンセス 姫たちのアブナい放课后	AVG	MMV-I
11月16日			
火影忍者-鸣人-木叶之魂!!	NARUTO-ナルト-木ノ叶スピリッツ!!	ACT	NBGI
11月22日			
NBA LIVE07	NBAライブ07	SPG	EA
宿命传说	テイルズ オブ デスティニー	RPG	NBGI
11月24日			
捕获小羊！天真男孩生活	仔羊捕获ケ－カク！ スイートボーイズライフ	AVG	IDEA Factory
11月30日			
必胜伯青哥★伯青哥攻略 系列Vol.8 CR 松浦亚弥	必胜パチンコ★パチスロ攻略 シリーズVol.8 CR 松浦亚弥	SLG	D3P
欢迎来到保健室	保健室へようこそ	AVG	Princess-Soft
召唤之夜4	サモンナイト4	S.RPG	BANPRESTO
西蒙 异蔷薇战争 封印的RIMAJOHN	シムーン 异蔷薇战争 封印のリーマージョン	SLG	MMV-I
假面超人兜	假面ライダーカブト	ACT	NBGI
12月14日			
大战略7	大战略VIIエクシード	SLG	SystemSoftAlpha
12月21日			
★圣剑传说4	圣剑传说4	ARPG	SQUARE ENIX
2006年冬			
不公正抽签	くじびき アンバランス	SLG	MMV-I
光明力量EXA	シャイニング-フォース イクサ	A-RPG	SEGA
零之使魔	ゼロの使い魔	SLG	MMV-I
Happiness	はぴねす	SLG	MMV-I
桃太郎电铁16 北海道大寒波之卷	桃太郎电铁16 北海道大寒波の卷	TAB	HUDSON
荒野兵器V 先驱	ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード	RPG	SCEI
预定			
世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
鬼屋魔影 新的恶梦	アローンインザダーク-ザニューナイトメア-	AVG	CAPCOM
破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
圣灵机RAYBLADE2	圣灵机ライブレード2	SLG	WINKYSOFT
Catan	Catan	ACT	CAPCOM
新机动幻想 绿之章	ガンパレード・オーケストラ 绿の章	AVG	SCE
Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
羊之村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
CLANNAD	CLANNAD-クラナド-	AVG	INTERCHANEL
K-1 WORLD GP 2005	K-1 WORLD GP 2005	RAC	D3P
★古墓丽影・传说	TOMB RAIDER LEGEND	A・AVG	Eidos
弹子乐园	パチパラ12	ETC	ISE
大海与夏天的回忆-	大海と夏の思い出-		
★KOF・NESTS篇	ザ・キング・オブ・ ファイターズ ネスツ编	FTG	SNKPLAYMORE
.hack//G.U. Vol.3 疾行之速	.hack//G.U. Vol.3 iくような速さで	RPG	BANDAI
吉奥拉马战线无战事・攻克柏林	ジオラマ战线异状なし ベルリン	SLG	MARIONET
分离之心	セパレイトハーツ	SLG	KID
VM Japan	ブイエム ジャパン	RPG	ASMIK ACE
儿雷也 参上！	儿雷也 参上！	ACT	CAPCOM
光明之风	シャイニング・ウインド	SLG	SEGA
式神の城－七夜月幻想曲	式神の城－七夜月幻想曲	RPG	Kids Station
我的女神	ああっ女神さまっ	AVG	Marvelous Interactive
龙刻	龙刻	AVG	KID
樱花大战物语 帝都篇	サクラ大战物语 帝都篇	AVG	SEGA

PS3

中文名	日文名	类型	厂商
11月11日			
麻将大会IV	麻将大会IV	TAB	KOEI
麻将格斗俱乐部 全国对战版	麻将格斗俱乐部 全国对战版	TAB	KONAMI
宫里三兄妹内藏 世嘉高尔夫俱乐部	宫里三兄弟内藏 SEGA GOLFCLUB	SPG	SEGA
源氏-神威奏乱-	GENJI -神威奏乱-	ACT	SCE
反抗-人类没落之日-	RESISTANCE ～人类没落の日～	ACT	SCE
机动战士高达 目标锁定	机动战士ガンダム ターゲット イン サイト	ACT	NBGI
山脊赛车7	リッジレーサー7	RAC	NBGI
预定			
★装甲核心4	アーマード・コア4	ACT	FROM
仁王	仁王	ACT	KOEI
格斗之王极限冲击3	キング・オブ・ファイターズ MI3	FTG	SNK PLAYMORE
幻想水浒传6	幻想水浒传VI	SLG	KONAMI
实况棒球	实况パワフルプロ野球	SPG	KONAM
致命惯性	フェイタル・イナーシャ	RAC	KOEI
刃之风暴・百年战争	ブレードストーム・百年战争	ACT	KOEI
新世纪赛车GPX	新世纪GPXサイバーフォーミュラ	RAC	SUNRISE
新天魔界6	新天魔界 VI	S・RPG	IDEA FACTORY
最强银星 围棋7	最强银星 围棋7	TAB	MAGNOLIA
最强银星 将棋7	最强银星 将棋7	TAB	MAGNOLIA
太空巡航机	グラディウス	STG	KONAMI
喜剧历史ACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
Tom Clancy's Ghost Recon 3	Tom Clancy's Ghost Recon 3	ACT	UBI SOFT
铁拳6	铁拳6	FTG	NAMCO
炼狱 The end of the CENTURY	炼狱 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
炸弹人	ボンバーマン	ACT	HUDSON
恶魔猎人4	デビル メイ クライ 4	ACT	CAPCOM
★合金装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI
刺猬索尼克	ソニック.ザ.ヘッジホッグ	ACT	SEGA
Lnertai	フェイタル－イナーシャ	SLG	KOEI
灵魂能力	ソウルキャリバー	FTG	NAMCO

Wii

中文名	日文名	类型	厂商
12月2日			
超级猴子球	スーパーモンキーボール	ACT	SEGA
Wii Sports	Wii Sports	SPG	任天堂
瓦利奥制造 舒缓运动	おどるメイド インワリオ	ETC	任天堂
赛尔达传说 黎明公主	ゼルダの传说 トワイライトプリンセス	A-RPG	任天堂
第一次亲密接触Wii	はじめてのWii	ETC	任天堂
超执刀蛇杖NEO	超执刀カドゥケウスNEO	ACT	ATLUS
街创造 多米诺骨牌	街クルドミノ	ETC	Success
SD高达革命	SDガンダムREVOLUTION	SLG	NBGI
节日的达人	缘日の达人	ETC	NBGI
宠物蛋的	たまごっちの	ETC	NBGI
闪闪发光大总统	ピカピカだいとーりょー！		
赤钢	レッドスティール	ACT	UBI
摇动高尔夫 常青木	スイングゴルフ パンヤ	SPG	TECMO
飞翔大陆	Wing Island	SLG	HUDSON
2006年预定			
口袋妖怪战斗革命	ポケモンバトルレボリューション	RPG	任天堂
龙珠Z爆发!NEO	DRAGON BALL Z Sparking！NEO	ACT	bandainamco
Necro-Nesia	ネクロネシア	ACT	spike
2007年预定			
JAWA	JAWA	ACT	spike
任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	FTG	任天堂
HERO'S	HERO'S	ACT	spike
预定			
刺激货车	Excite Truck	RAC	任天堂
机动战士高达	机动战士ガンダム	ACT	bandainamco
生化危机新作（暂定名）	バイオハザード新作（假题）	AVG	CAPCOM
牧场物语	牧场物语	SLG	mmv-i
火影忍者NARUTO	NARUTO-ナルト-	ACT	TAKARATOMY

XBOX

中文名	英文名	类型	厂商
11月1日			
星际争霸 幽灵	Starcraft：GHOST	ACT	BLIZZARD
11月20日			
超人归来	Superman Returns	ACT	EA

XBOX360

10月12日			
MotoGP 2006 终极赛车技术	MotoGP Ultimate Racing Technology 2006	RAC	THQ Japan
10月26日			
X-MEN公式游戏	X-MEN The Official Game	ACT	UBI
11月2日			
重装英豪	The Outfit	FPS	THQ Japan
11月22日			
死或生沙滩排球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	FTG	TECMO
NBA LIVE07	NBAライブ07	SPG	EA
卡片召唤师 传奇	カルドセプト サーガ	ETC	NBGI
11月30日			
超级机器人大战XO	スーパーロボット大战XO	S.RPG	BANPRESTO
12月7日			
蓝龙	ブルードラゴン	RPG	Microsoft
2006年秋			
地球防御军X	地球防御军X	ACT	D3P
2006年冬			
失落的奥德赛	ロストオデッセイ	RPG	Microsoft
2006年预定			
童话2	Fable2	ACT	Microsoft
雷神之锤4	クウエーク4	ACT	ACTIVISION
360麻将	360麻雀	TAB	SUCCESS
反暴行动	ROIT ACT	ACT	Microsoft
暗黑行动	オペレーション ダークネス	ACT	SUCCESS
动物园管理员	Zoo Keeper	SLG	SUCCESS
侍道Online	侍道オンライン	ACT	SPIKE
失落的星球 极端状态	Lost Planet Extreme Condition	ACT	CAPCOM
预 定			
真名法典2	MAGNA CALTA2	RPG	BANPRESTO
三国封神（暂定名）	三国封神（假题）	ACT	Idea Factory
KOF 极限冲击360	KOF Maximum Impact	FTG	SNKPLAYMORE
生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
装甲核心4	アーマードコア4	STG	FROM SOFTWARE
NEOGEO 斗技场	ネオジオバトルゴロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
The Combine X	The Combine X	ETC	Hamster
A列车进行曲 X	A列车 de Ikou X	SLG	Artdink
机动战士高达	机动战士ガンダン	ACT	BANDAI
光环3	Halo3	FPS	Microsoft

NGC

10月31日			
极品飞车：生死卡本谷	Need for Speed: Carbon	RAC	EA
11月7日			
美国职棒2007	Backyard Baseball 2007	SPG	ATARI
预 定			
赛尔达传说 黎明公主	ゼルダの传说 黎明の姫 A.RPG	ARPG	任天堂
动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂
大金刚赛车	ドンキーコングレーシング	RAC	任天堂
光速跑者21号	アイシールド21	AVG	任天堂
超级纸片马里奥	スーパーペーパーマリオ	ACT	任天堂
大金刚木桶喷射赛	ドンキーコング たるジェットレース	ACT	任天堂

GBA

预 定			
超级方块霸王IIX	スーパーパズルファイターIIX	ETC	CAPCOM
首都高ADV	首都高バトルアドバンス	RAC	元气
大家的软件系列-围棋	みんなのソフトシリーズ 围棋	TAB	Success
少年侦探团-红眼魔人-	少年探偵团～红眼の魔人～	AVG	Success
国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
超人奥特曼棒球	超人ウルトラベースボール	SPG	Cunture Brain
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头2	メタルスラッグ2	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头3	メタルスラッグ3	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头4	メタルスラッグ4	STG	SNKPLAYMORE
最终幻想 V	FINAL FANTASY V	RPG	Square Enix
龙珠GT进化	ドラゴンボールGT トランスフォーメーション	ACT	BANPRESTO
特别机器人GBA	カスタムロボ GBA	ACT	任天堂
Clicking危险	ガチャあぷ	ACT	HUDSON
最终幻想VI	FINAL FANTASY VI	RPG	Square Enix
哥得兰（暂定名）	バトランド（假题）	AVG	任天堂
大金刚城市	ドンキーコングカントリー2	ACT	任天堂

PSP

10月12日			
能量宝石 便携版	パワーストーン ポータブル	ACT	CAPCOM
美少女梦工厂4 便携版	プリンセスメーカー4 ポータブル	SLG	Generation-X
NBA LIVE06(EA廉价)	NBAライブ06(EA BEST HITS)	SPG	EA
美国职业摔跤大联盟7 SMACKDOWN! VS.RAW 2006	エキサイティングプロレス7 SMACKDOWN! VS.RAW 2006	SPG	YUKES
10月19日			
天地之门2-武双传-	天地の门2～武双传～	RPG	SCEI
10月26日			
忍道 焰	忍道 焰（ほむら）	ACT	SPIKE
皇牌空战X 虚伪之空	エースコンバットX スカイズ-オブ-デセプション	SLG	NBGI
鬼魂力量VS混沌时代	スペクトラル VS ジェネレーション	FTG	IDEA Factory
蜘蛛侠2	スパイダーマン2	ACT	KONAMI
11月2日			
摄影	ちょっとショット	ETC	SCE
11月16日			
恶代官漫游记	恶代官漫游记	SLG	GAE
SUDOKU 数独	SUDOKU 数独	PUZ	HUDSON
2006年冬			
圣女贞德	Jeanne d'Arc	S-RPG	SCE
世界传说 光明神话	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー	RPG	NBGI
合金装备索利德 掌上行动	メタルギア ソリッド ポータブル オプス	ACT	KONAMI
2007年春			
宿命传说2	テイルズ オブ デスティニー2	RPG	NBGI
预 定			
★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
NFL Street	NFL Street	SPG	EA
魔界战记	魔界ウォーズ	SRPG	日本一
EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
虫	虫	SLG	GAE
RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
大战略PSP	大战略 ポータブル	SLG	元气
火影忍者Portable	NARUTO～ナルティメイトポータブル	ACT	BANDAI
最终幻想VII 危机核心	Final Fantasy VII Crisis Core	RPG	Square Enix
英雄传说5	英雄传说V	RPG	NBGI

NDS

10月12日			
咕噜咕噜变色龙DS	くるくるカメレオンDS	ETC	STAR FISH
10月19日			
激斗！自制机器人	激斗！ カスタムロボ	A-RPG	任天堂
为了孩子的听说读写 用画册游戏4	こどものための读み闻かせ えほんであそぼう4	ETC	S-F
为了孩子的听说读写 用画册游戏5	こどものための读み闻かせ えほんであそぼう5	ETC	S-F
为了孩子的听说读写 用画册游戏6	こどものための读み闻かせ えほんであそぼう6	ETC	S-F
益智线条新生	音をつなごう！ グンペイりば～す	PUZ	NBGI
10月26日			
淘金者	ロードランナー	PUZ	HUDSON
暴风传说	テイルズ オブ ザ テンペスト	RPG	NBGI
11月2日			
世界足球 胜利十一人DS	ワールドサッカー ウイニングイレブンDS	SPG	KONAMI
11月16日			
魔法大全	マジック大全	ETC	任天堂
11月30日			
坦克大战	タンクビート	ACT	MileStone
预 定			
伊苏 战略版	イース ストラテジ	SLG	MI
超级机器人大战DS	Super Robot Wars DS	SLG	BANPRESTO
真 女神转生DS	真 女神转生DS	RPG	ATLUS
SNK对CAPCOM 卡片对决	SNK VS CAPCOM Card Battle	TAB	PLAYMORE
我们的太阳DS	Bokura no 太阳 DS	RPG	KONAMI
机动战士GUNDAM SEED	机动战士ガンダムSEED	ACT	BANDAI
恶魔城德拉克拉	恶魔城ドラキュラ	ACT	KONAMI
逆转裁判4	逆转裁判4	ETC	CAPCOM
勇者斗恶龙怪兽篇J	ドラゴンクエスト モンスターズジョーカー	RPG	SQUARE ENIX